NUMERO 19

www.playersmagazine.it

PLAYERS

MUSICA · CINEMA · VIDEOGIOCHI · LETTERATURA · ARTE · TV · COMICS · TECH

Players, ora compatibile con il portariviste

Scopri come ordinare la tua copia su www.playersmagazine.it

tita

-25% PER TUTTI

NELLA **NUOVA**
UNIVERSALE ECONOMICA FELTRINELLI
CI SEI ANCHE TU.

Il listino della promozione è disponibile presso i punti vendita che aderiscono all'iniziativa.

DAL 2 GENNAIO AL 1° FEBBRAIO

-25%

UNIVERSALE
ECONOMICA
FELTRINELLI

ue.feltrinelli.it

BACK
TO
BLACK
1983-2011

MAKE
SOME
NOISE

The Skinny
MADE IN UK
STEREO 33
Clubbing Highlights
® 200809

ISSUE NINETEEN

PLAYERS

PROGETTO EDITORIALE
Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

COPERTINA
Yuko Shimizu

PROGETTO GRAFICO
Federico Rescaldani, Cristina Lanzi, Elodie Maulucci, Eugenio Laino, Matteo Ferrara, Gianluca Corcione

EDITING TESTI
Alessandro Franchini, Michele Siface, Giovanni Quaglia

AREA WEB
Luca Tenneriello

REDAZIONE
Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti, Emilio Bellu, Federico Rescaldani, Alberto Li Vigni, Piero Ciccioli, Dario Oropallo, Marco Passarello, Matteo Del Bo, Claudio Magistrelli, Leonardo Ruffin, Cristina Lanzi, Eugenio Laino, Matteo Ferrara, Gianluca Corcione, Elodie Maulucci

HANNO COLLABORATO
Alberto Cassani, Nicola Cupperi, Jessica De Giudici, Marco Andreoletti, Ilaria Rebecchi, Flavio Del Prete, Dario A. Michielini

SITO WEB
www.playersmagazine.it

INFO & PUBBLICITÀ
info@playersmagazine.it

COPYLEFT
2010/2011/2012 Players Magazine

LICENZA
Players è rilasciato sotto la licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 3.0 Unported.

FRANCESCO POROLI

AUTODIDATTA

di Andrea Chirichelli

Nato a Milano 37 anni fa e orgoglioso padre di Riccardo, Francesco Poroli è un illustratore freelance che lavora come Art Director dal 2000. "Si è fatto tutto da solo" nel senso letterale del termine, visto che non ha frequentato alcuna scuola o master, né ha diplomi o lauree di settore da esibire. È l'Art Director di Rivista Ufficiale NBA, testata che, come **Players**, è diventata celebre (anche) per la sua presenza costante su Coverjunkie, un blog specializzato. Non per nulla le copertine le disegna lui. Tra i suoi vari clienti sono da segnalare The New York Times Magazine, Wired, Mondadori, RCS, Il Sole 24 Ore, Reebok e molti altri. La storia legata alla cover del New York Times Magazine sarebbe impensabile per una testata italiana: l'Art Director della rivista vede una cover di Francesco, lo chiama e gli commissiona un lavoro importante. Bello eh? Pensate se fosse sempre così. Se ci stessero leggendo Art Director di importanti riviste straniere, sappiate che potete trovare i lavori di Francesco sul suo sito, **www.francescoporoli.it**

20 Documentari USA

38 John Sayles

30 Takashi Miike

80 Un polpo alla gola

04 VISUAL

FRANCESCO POROLI
YUKO SHIMIZU
FRANCESCO MARGAROLI
TOM HUSSEY

20 SCREENS

SPECIALE JOHN SAYLES
SPECIALE DOCUMENTARI USA
SPECIALE TAKASHI MIIKE
GRINDHOUSE VOL.14

60 PAGES

MAKKOX
LEONARDO ORTOLANI
PAOLO CASTALDI
SWEET SALGARI
(DI PAOLO BACILIERI)
L'INFERNO DI DANTE
(DI PAOLO BARBIERI)
UN POLPO ALLA GOLA
MAGPIES

82 GRAMOPHONE

FLYING LOTUS
GRAVEYARD
SIX ORGANS OF ADMITTANCE

48
Tom Hussey
Electric Blue Skies

102
Yuko Shimizu

86

54
Francesco Margaroli

86 GAMES

ELECTRIC BLUE SKIES
IL GIOCO IMPOSSIBILE DI CHI FA I GIOCHI
I VIDEOGIOCHI E L'OULIPO

LE MANI SUL FUOCO

ALBERTO CASSANI

Un anno fa ebbi il piacere di partecipare al primo podcast ufficiale di **Players Magazine**, dedicato nell'occasione al cinema italiano. Dopo una ventina di minuti di discussione sul desolante panorama attuale, il condirettore Andrea Chirichelli mi chiese di accennare al modo in cui sono gestiti i fondi pubblici dalla nostra industria cinematografica. Volendo sintetizzare, illustrai per sommi capi come sono spartiti i soldi messi a disposizione dal Fondo Unico per lo Spettacolo e terminai dicendo sostanzialmente che non c'è alcun motivo per cui i film di Fausto Brizzi debbano essere finanziati dallo Stato. Ma non è vero. Il motivo c'è, ed è molto semplice: i soldi messi a disposizione dal Fondo Unico per lo Spettacolo sono gestiti male.

Istituito nel maggio del 1985, il FUS ha il compito di sostenere finanziariamente «enti, istituzioni, associazioni, organismi ed imprese operanti nei settori delle attività cinematografiche, musicali, di danza, teatrali, circensi e dello spettacolo viaggiante, nonché per la promozione ed il sostegno di manifestazioni ed iniziative di carattere e rilevanza nazionali». Ogni anno la Legge Finanziaria stabilisce la cifra a disposizione del FUS, che viene poi ripartita tra i diversi settori che ne hanno diritto. Per il 2012 il Governo ha messo a disposizione quasi 411,5 milioni di euro, di cui 76,5 (il 18,59%) destinati all'attività cinematografica. A parte *Hugo Cabret* di Martin Scorsese, nessuno dei film nominati agli ultimi Oscar nella categoria principale è costato più di 50 milioni di euro. Questo vuole dire che, nonostante siano molti meno di quelli stanziati da altre nazioni, quelli messi a disposizione dal FUS al cinema italiano, potenzialmente, sono un sacco di soldi. Il problema è che l'assegnazione di questi soldi è sempre stata fonte di polemiche, fin da quando era regolata dal famigerato "articolo 28".

Dal 1965 al 1994 i soldi pubblici destinati al cinema sono stati gestiti in base appunto all'articolo 28 della legge 1213/65, che prevedeva «con particolare riferimento ai nuovi autori nell'ambito dello spettacolo cinematografico nazionale» l'assegnazione dei fondi a progetti «che contribuiscano all'accrescimento del patrimonio artistico e culturale del cinema italiano», fino alla copertura di un massimo del 30% del budget di produzione. Questi soldi erano però un prestito che lo Stato faceva ai produttori, i quali avrebbero perso i diritti sulla pellicola se non l'avessero restituito. In trent'anni, con l'articolo 28 sono stati finanziati circa 500 film, alcuni dei quali sicuramente meritevoli: Pupi Avati, Gabriele Salvatores, Nanni Moretti, Sergio Rubini, Francesca Archibugi, Mario Martone e i fratelli Taviani sono tra i registi che hanno potuto usufruire dei fondi pubblici a inizio carriera. A fianco di nomi e titoli importanti, però, figurano anche personaggi sconosciuti e film mai usciti, per non parlare di produttori disonesti.

Al di là dell'effettivo interesse cultural-artistico di un progetto e dell'avere un regista esordiente, l'assegnazione dei fondi veniva fatta sulla base dei documenti presentati dalla produzione. Una volta assegnato il finanziamento, però, da parte dello Stato non veniva più fatto alcun controllo, dando così modo ai produttori di girare il film solamente con i soldi pubblici invece che mettendoci anche i propri, oppure di girarlo con ancora meno della cifra ricevuta così da intascarsi il resto, o addirittura di mettersi in tasca tutto e non realizzarlo nemmeno. E fa niente se in questo modo il film che ne esce (quando esce, appunto...) è di pessima qualità: nel budget sono compresi gli stipendi e quindi chi ci lavora guadagna comunque, poi starà allo Stato trovare il modo di rientrare del prestito attraverso i diritti della pellicola.

Queste pratiche eufemisticamente

discutibili, in quasi trent'anni sono state purtroppo la normalità. Scorrendo le pagine del catalogo "Articolo 28", pubblicato da Cinecittà Holding nel 2006, si scopre, infatti, che solamente 44 dei 500 film finanziati con soldi pubblici sono stati in grado di restituire il prestito. Gli altri sono diventati tutti di proprietà dello Stato. Tra questi c'è il anche il titolo che si può dire abbia in qualche modo portato al cambiamento della legge: *Cattive ragazze* di Marina Ripa di Meana.

Uscito il giorno di ferragosto 1992, *Cattive ragazze* aveva un budget dichiarato di 2 miliardi e 350 milioni di lire, di cui 500 milioni finanziati dallo Stato. Nei cinema il film ha registrato appena 2.700 biglietti venduti, per un incasso totale di neanche 30 milioni di lire. In compenso, però, è stato al centro di un'inchiesta della Procura di Roma, riguardante proprio la malagestione dei finanziamenti pubblici. Gli altri titoli a figurare prevalentemente nell'inchiesta erano i "famosissimi" *L'equivoco della luna* di Angiola Janigro, *Gli extra* di Bruno Gentile, *Punto di fuga* di Claudio Del Punta e *Il ventre di Maria* di Memè Perlini, tutti finanziati dallo Stato per cifre comprese tra i 370 e i 500 milioni di lire. Alla base dell'inchiesta il dubbio che i finanziamenti pubblici fossero assegnati in base agli appoggi politici dei produttori invece che per la bontà del progetto, e che i budget presentati fossero regolarmente gonfiati per "farci la cresta".

Come spesso accade nel nostro paese, tutto finisce in una bolla di sapone, per lo meno dal punto di vista giudiziario. Le polemiche e le accuse, invece, portano nel marzo 1994 a una frettolosa modifica della legge ma non nella direzione che sarebbe stato lecito aspettarsi. È vero, infatti, che il decreto presta particolare attenzione alle opere prime e seconde, ma trasforma a tutti gli effetti le sovvenzioni statali in finanziamenti a fondo perso, stabilendo per i produttori l'obbligo di restituire solamente il 30% di quanto ricevuto e permettendo finanziamenti pubblici fino a un massimo del 90% del budget di produzione (70 per le opere prime e seconde) e il 25% delle spese di distribuzione. Nonostante i ritocchi urgenti effettuati da Walter Veltroni due anni dopo per ridisegnare le commissioni che assegnano i fondi e limitare a 20 il numero di pellicole da finanziare ogni anno, la situazione cambia poco.

In un'indagine pubblicata nel marzo 2003, il quindicinale Box Office riporta che nel periodo 1994-2002 sono stati prodotti 239 film ritenuti di interesse culturale nazionale, raccogliendo il corrispettivo di 340 milioni di euro in finanziamenti statali (non tutti i film accettati ottengono un finanziamento, magari solo sgravi fiscali e aiuti distributivi). Questi film hanno incassato in sala un gran totale di 72 milioni, generando quindi una perdita per lo Stato italiano di circa 270 milioni di euro. In un'intervista rilasciata al sottoscritto nell'estate del 2005, invece, la regista Claudia Florio ha raccontato di essere stata cercata da molti produttori solo dopo che, nel 1999, le sue sceneggiature per *La regina degli scacchi* e *Il gioco* erano state dichiarate di "Interesse Culturale Nazionale", e di essersi assicurata un contratto di distribuzione per entrambi solo grazie ai soldi pubblici che sarebbero arrivati. Nonostante la nuova legge avesse provato a sistemare il problema, insomma, i furbi continuavano a fare i furbi e il sistema continuava a non funzionare. E a generare paurosi buchi di bilancio.

È così che si arriva alla struttura attuale della legge, datata gennaio 2004 e volta proprio a evitare che i soldi pubblici destinati al cinema spariscano nelle tasche di qualcuno. Il "decreto Urbani" ha completamente ridisegnato il panorama dei finanziamenti, limitando innanzitutto al 50% la parte di spese di realizzazione che lo Stato copre, mante-

nendolo al 90% solo per le opere prime e seconde. Il decreto ha inoltre introdotto la possibilità di fare product placement, dando così una possibilità di finanziamento alternativa. Soprattutto, però, ha totalmente cambiato i criteri di assegnazione dei finanziamenti: «Possono essere ammessi ai benefici del presente decreto i film che presentano qualità culturali o artistiche o spettacolari». In più i precedenti successi economici di regista e produttore influiscono sulla valutazione della commissione. Può quindi essere definito "film di interesse culturale" anche un film che di culturale non ha nulla ma che è realizzato da professionisti di provata esperienza. Questo ha portato a due situazioni molto controverse: vengono appunto finanziati progetti che non hanno nulla di meritevole se non il curriculum di chi li presenta, e vengono finanziati registi e produttori che sarebbero tranquillamente in grado di realizzare il film anche senza i soldi dello Stato.

A vagliare le richieste e approvare materialmente i finanziamenti è la Commissione per la Cinematografia, a sua volta divisa in quattro sottocommissioni, ognuna con compiti specifici. La prima è preposta al riconoscimento dell'interesse culturale dei progetti presentati, e quindi all'assegnazione dei fondi ai produttori; la seconda fa la stessa cosa limitatamente alle opere prime e seconde; la terza si occupa della promozione; la quarta del riconoscimento dei film d'essai.

Di queste sottocommissioni fanno parte critici, scrittori, direttori artistici... Persone che – chi più chi meno – di cinema ci mastica, anche se non propriamente addetti ai lavori. Persone però che, ovviamente, non sono al riparo da critiche, perché per quanto i decreti siano piuttosto chiari sul modo in cui devono essere pesate le varie componenti dei singoli progetti, alla fine le valutazioni vengono comunque fatte soggettivamente. E se nelle attuali commissioni ci sono Anselma Dell'Olio e Gigi Marzullo, qualche dubbio può venire...

Ma più che i dubbi, contano le situazioni di cui sopra. Nelle prime due delibere del 2012 (la terza si terrà tra dicembre e gennaio), la commissione ha stanziato contributi per 50 pellicole (25 opere prime e seconde). Tra i registi accettati figurano Tornatore, Bellocchio, Virzì (due volte), Francesca Comencini, Sorrentino e Rubini. Negli anni scorsi anche Bertolucci, Iginio Straffi (quello delle *Winx*), Soldini, Cristina Comencini, Garrone, Amelio, Olmi... Tutta gente che, avendo alle spalle produzioni serie e nomi spendibili non avrebbe fatto fatica a trovare autonomamente i soldi, al di là della possibile componente culturale di questi loro progetti. Ma avendo appunto nomi spendibili, è più facile che i loro film funzionino e lo Stato possa quindi rientrare del prestito.

Questa limitazione del rischio non ha però portato all'eliminazione delle brutture che la facevano da padrone nei regimi passati. Se prima ci si chiedeva quale fosse l'aspetto culturale di un brutto film finanziato dalla Stato, oggi ci si chiede quale sia il suo aspetto "spettacolare"; se prima i soldi venivano dati a personaggi ai margini del mondo del cinema (ma evidentemente amici di...), oggi a essere finanziati sono, per esempio, il prequel di *Amici miei* di Neri Parenti, *Il Dracula 3D* di Dario Argento e tutti i film di Fausto Brizzi.

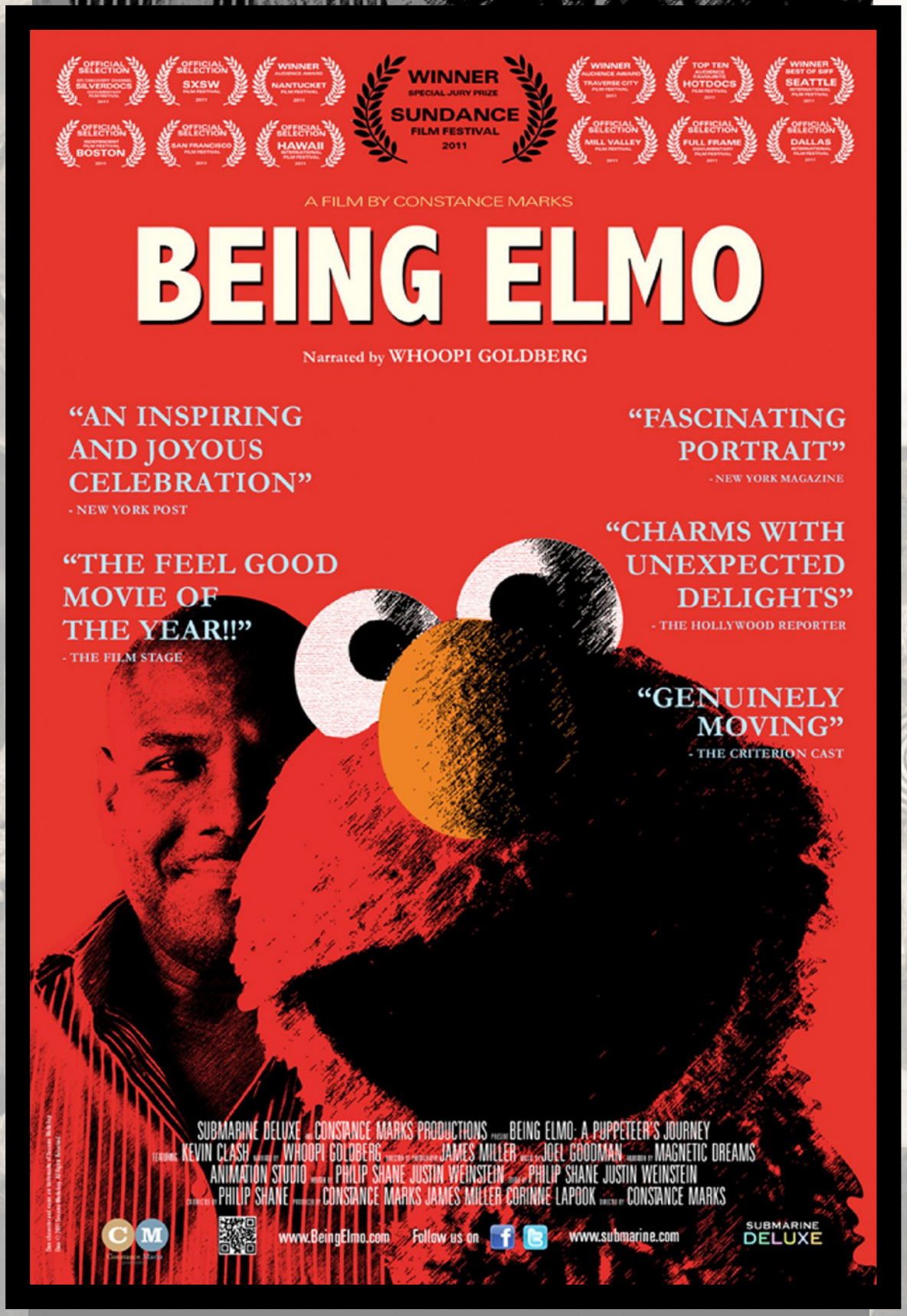
Le leggi passano ma le brutture restano, insomma. Forse sarebbe meglio staccare la spina e lasciare che il cinema italiano cammini con le proprie gambe – magari con un sistema di autofinanziamento come quello francese, in cui il 12% di ogni biglietto venduto finisce nel corrispettivo transalpino del FUS – ma chi nel cinema italiano ci lavora si è sempre opposto a decreti che toccassero le sovvenzioni dirette. Comodo fare il produttore con i soldi degli altri, eh?

DOCUMENTARE L'IDENTITA'

di Jessica De Giudici

I film ci piacciono ma i documentari ci affascinano. Ecco perché ne abbiamo scelti dieci, saltellando tra 2010 e 2012, seguendo quella sottile linea di confine chiamata Identità. Dalle grotte di Chauvet dove i primitivi impressero i propri sogni sulla roccia a un furto d'identità così riuscito da ingannare una nazione intera, abbiamo aperto dieci finestre sul reale; a ricordarci come vivere sia una ricerca costante di definizione e appartenenza. Dalla Harlem degli anni '70 al braccio della morte in Texas, vi presentiamo alcuni tra i migliori documentari degli ultimi due anni a inconfutabile prova di come la realtà sia da sempre la più imprevedibile sceneggiatrice.

SUBMARINE DELUXE CONSTANCE MARKS PRODUCTIONS BEING ELMO: A PUPPETEER'S JOURNEY
KEVIN CLASH WHOOPI GOLDBERG JAMES MILLER JOEL GOODMAN MAGNETIC DREAMS
ANIMATION STUDIO PHILIP SHANE JUSTIN WEINSTEIN PHILIP SHANE JUSTIN WEINSTEIN
PHILIP SHANE CONSTANCE MARKS JAMES MILLER CORINNE LAPOOK CONSTANCE MARKS
CM
www.BeingElmo.com Follow us on www.submarine.com
SUBMARINE DELUXE


OFFICIAL SELECTION SILVERDOCS
OFFICIAL SELECTION SXSW
WINNER NANTUCKET
WINNER SPECIAL JURY PRIZE SUNDANCE FILM FESTIVAL 2011
WINNER AUDIENCE AWARD TRAVERSE CITY
TOP TEN HOTDOCS
WINNER BEST OF SIFF SEATTLE
OFFICIAL SELECTION BOSTON
OFFICIAL SELECTION SAN FRANCISCO
OFFICIAL SELECTION HAWAII
OFFICIAL SELECTION MILL VALLEY
OFFICIAL SELECTION FULL FRAME
OFFICIAL SELECTION DALLAS
A FILM BY CONSTANCE MARKS
BEING ELMO
Narrated by WHOOPI GOLDBERG
"AN INSPIRING AND JOYOUS CELEBRATION"
- NEW YORK POST
"FASCINATING PORTRAIT"
- NEW YORK MAGAZINE
"CHARMS WITH UNEXPECTED DELIGHTS"
- THE HOLLYWOOD REPORTER
"THE FEEL GOOD MOVIE OF THE YEAR!!"
- THE FILM STAGE
"GENUINELY MOVING"
- THE CRITERION CAST
SUBMARINE DELUXE CONSTANCE MARKS PRODUCTIONS BEING ELMO: A PUPPETEER'S JOURNEY
KEVIN CLASH WHOOPI GOLDBERG JAMES MILLER JOEL GOODMAN MAGNETIC DREAMS
ANIMATION STUDIO PHILIP SHANE JUSTIN WEINSTEIN PHILIP SHANE JUSTIN WEINSTEIN
PHILIP SHANE CONSTANCE MARKS JAMES MILLER CORINNE LAPOOK CONSTANCE MARKS
CM
www.BeingElmo.com Follow us on www.submarine.com
SUBMARINE DELUXE

OFFICIAL SELECTION SILVERDOCS
OFFICIAL SELECTION SXSW
WINNER NANTUCKET
WINNER SPECIAL JURY PRIZE SUNDANCE
WINNER AUDIENCE AWARD TRAVERSE CITY
TOP TEN HOTDOCS
WINNER BEST OF SIFF SEATTLE

Being Elmo: a Puppeteer's Journey (2011)

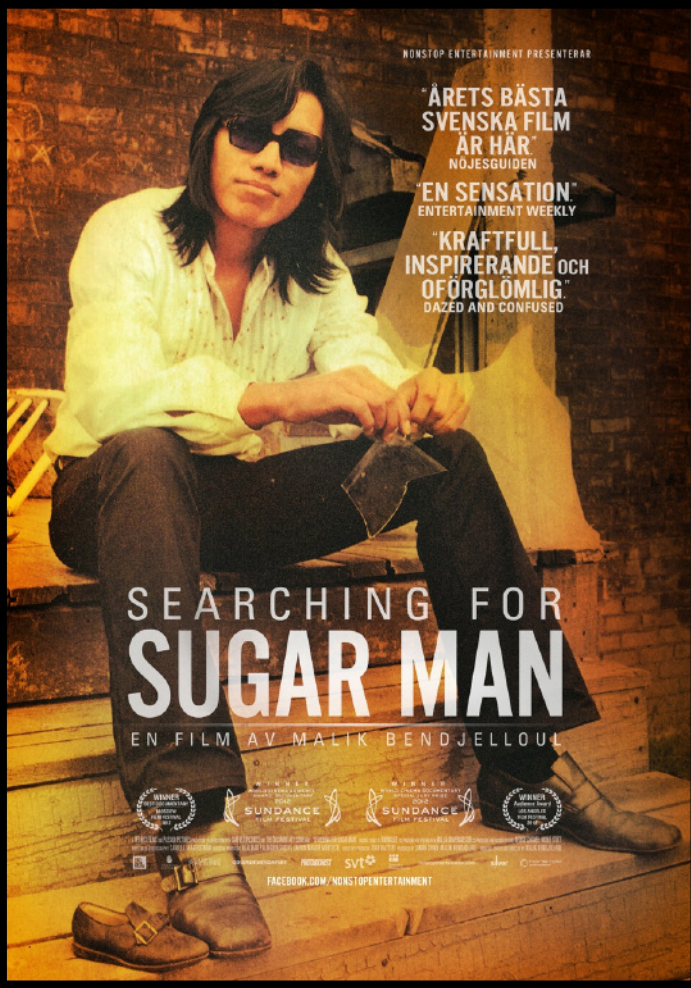
di Constance Marks

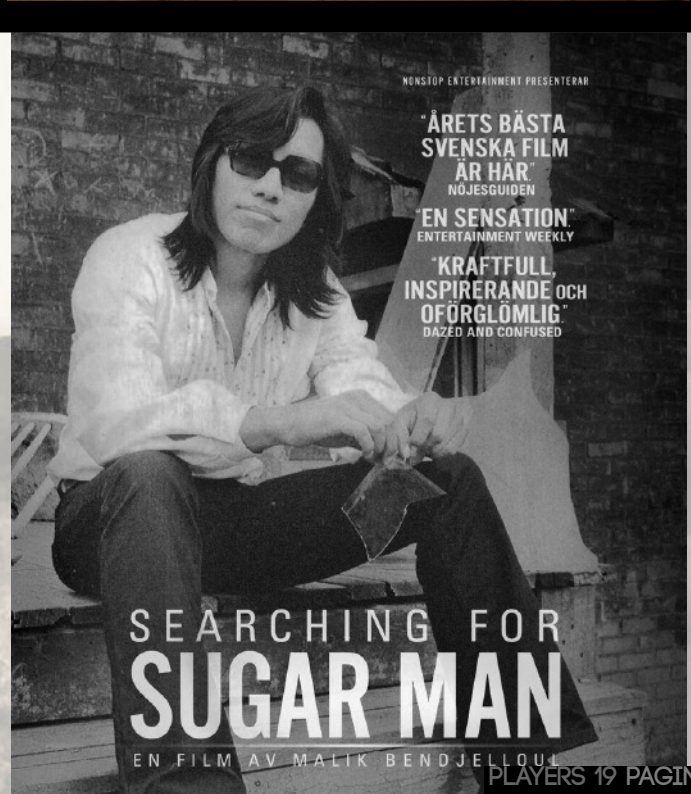
Vincitore del premio Speciale della Giuria al Sundance Festival 2011, *Being Elmo:a Puppeteer's Journey* è un viaggio alla scoperta di un mestiere di rara bellezza, compiuto dietro - o sotto - le quinte. Un'arte di voci e di mani con dita abilissime a dare vita a corpi di stoffa e gommapiuma. Un'ora e sedici di interviste, filmati d'archivio inframmezzati dagli interventi di Whoopi Goldberg per raccontare il talento di Kevin Clash, dagli albori nella città natale di Baltimora fino a oggi. *Being Elmo* è il diario della passione che ha dato anima e stoffa a uno dei muppets più amati di *Sesame Street*, e mentre in *Profondo Rosso* era una marionetta a incarnare il Male, in questa moderna favola collodiana il rosso baby-monster rappresenta l'Amore più puro. Poco si svela della vita personale di Clash: ciò che interessa è infatti ciò che è narrato: l'impresa del timido ragazzo dei sobborghi, che dal ritagliare il cappotto della domenica del padre in un raptus di creatività, giunge, attraverso coraggio e determinazione a rendere reale il proprio sogno.

Searching for Sugar Man (2012)

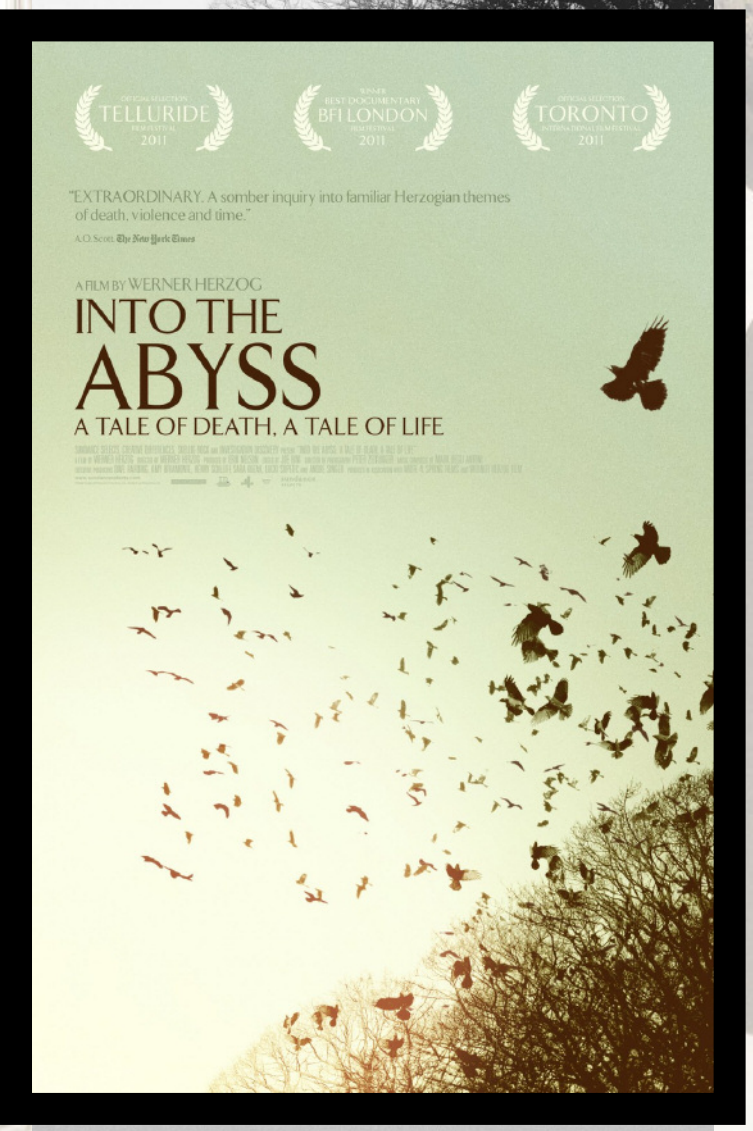
di Malik Bendjelloul

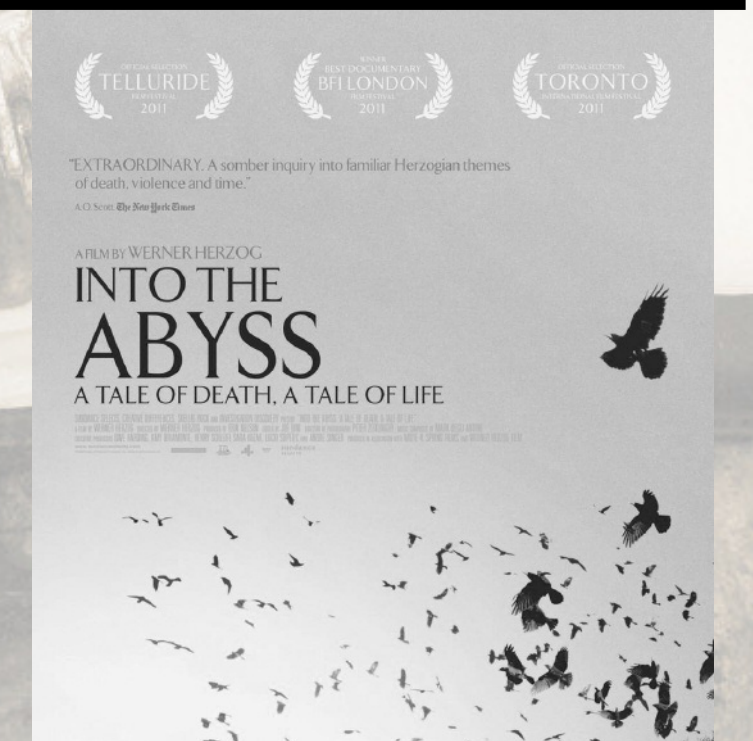
Detroit, 1970, esce *Cold Fact*. I 12 pezzi del singer-songwriter Rodriguez ottengono critiche entusiastiche ma le vendite non decollano. *Coming from Reality*, secondo tentativo, non aggiusta il tiro. Lontano dagli USA, a diversi anni dalla realizzazione, invece, silenziosamente, i dischi cominciano a passare di mano in mano in un proliferare di bootleg. Ignaro della mitizzazione in atto, Rodriguez diventa l'icona della gioventù sud africana anti-apartheid. In tempi lontani da internet, il suo personaggio è avvolto dal mistero e scivola nel mito d'un suicidio all'ombra dell'ultimo palco. Finchè, alla fine degli anni '90, inizia la caccia all'uomo ed è questa che il regista svedese Malik Bendjelloul ci narra. *Searching for Sugar Man* è una parabola sulla forza della musica come arte e il ritratto di un musicista che parla attraverso la propria opera. Una caccia al tesoro che premia lo spettatore restituendogli, dopo decenni d'oblio, uno dei songwriter più intensi della storia. Con gli stessi di occhiali scuri come vetri di protezione e un cappello da predicatore a proteggerlo dal cielo, Rodriguez viene finalmente dato a quei palchi rimasti a lungo orfani del suo talento.





FROM THE DIRECTOR AND THE PRODUCER OF THE





Project Nim (2011)
di James Marsh

Istituto di Studi sui Primati, Oklahoma, 1973. Un cucciolo di scimpanzè viene dato alla luce per essere sequestrato alla madre ed essere messo al servizio della scienza. A causa dell'esperimento avviato dallo psicologo comportamentalista Herbert Terrace, da quel giorno in poi, per 5 anni, il piccolo Nim Chimpsky (nome-omaggio al linguista Noam Chomsky) verrà allevato come un essere umano e allenato al linguaggio dei segni per provare al mondo che la parola non è mera prerogativa umana. L'ultimo lavoro del premio Oscar James Marsh (*Man on the Wire*) è la narrazione di un esperimento orrorifico, snaturato sia nei presupposti, dettati dall'esplosione della contro-cultura nei suoi risvolti più velleitariamente intellettualistici e antropocentrici, sia nelle disumane (o decisamente umane?) conclusioni. La favola nera è ripercorsa attraverso un esaustivo lavoro di ricostruzione a carico del cineasta svedese che ha saputo miscelare con maestria filmati d'epoca, in gran parte inediti, ed interviste ai fautori dell'esperimento, ripresi oggi, all'impietosa luce di un presente senza sbarre di protezione.

Into the Abyss (2011)
di Werner Herzog

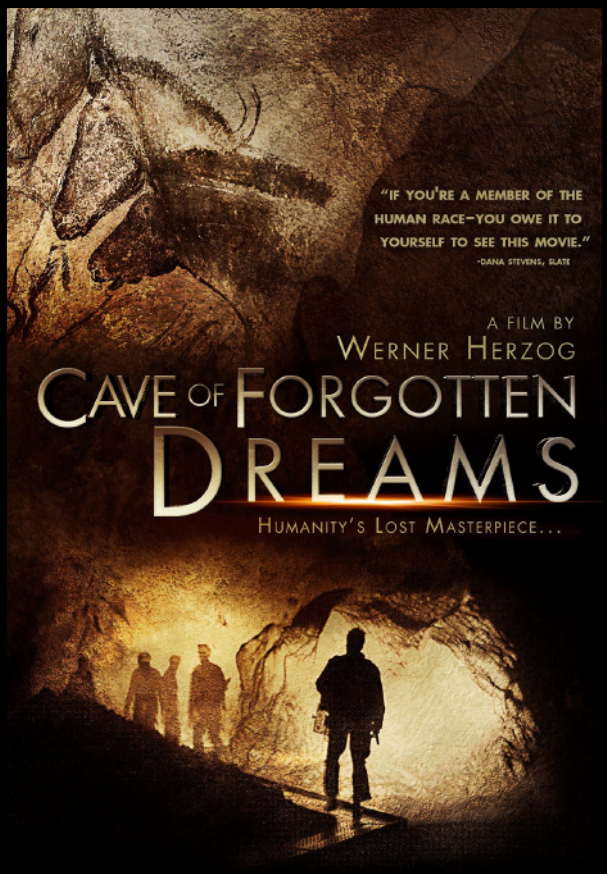
Herzog ci trascina nell'abisso, nel cuore di tenebra di un'America governata dall'atavica legge del taglione. Michael Perry e Jason Burkett uccidono a sangue freddo per una Camaro e, come il dio della vendetta comanda, il secondo sconterà la pena con l'ergastolo mentre il primo sarà condotto lungo il braccio della morte a lavare il sangue col sangue. Herzog si fa occhio e si fa domanda. Non mostra il proprio viso ma scopre quello altrui. Dal prete che tiene la mano ai condannati negli ultimi istanti a quello dei parenti delle vittime. Scava nel terreno incolto dove cresce la gramigna dell'ignoranza. Ci risveglia dal sonno della ragione che genera mostri, ed è un risveglio brutale. Non c' è redenzione ma meri fatti, vaghe spiegazioni, un senso d'opprimente incompiutezza. *Into the Abyss* è una riflessione sulla pena di morte e sulla pena che è quel vivere immersi in sacche d'ignoranza dove il massimo desiderio è possedere e la via per ottenere si chiama violenza. Un trattato sulla violenza nei suoi mille riflessi prismatici e accecanti.

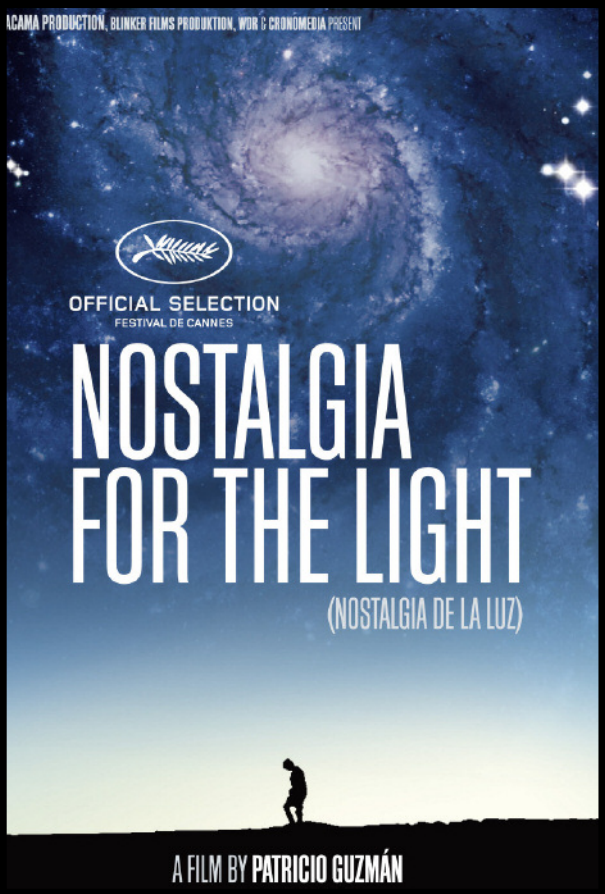
The Cave of Forgotten Dreams (2010)
di Werner Herzog

Il tempo e lo spazio sono coordinate diverse che s'incrociano nel medesimo luogo, e quel luogo è la grotta di Chauvet, Vallon-Pont d'Arch, sud-est della Francia, oggi come 32mila anni fa. *Cave of Forgotten Dreams* è un viaggio ipnotico in quel ventre di roccia che ha visto essere umano e arte nascere insieme, gemelli siamesi, illuminati da fuochi tenui a riparare dai gelidi inverni primordiali. Con passo leggero e occhi spalancati Herzog ci porta per mano per lo stretto ramo di corridoio che come un'arteria ha visto scorrere millenni silenziosi insieme alle vite dei primi uomini, che hanno impresso con le loro impronte i propri sogni e le proprie vite, dominate dal mito ancestrale delle bestie da caccia e degli dei da adorare. Lo schermo cinematografico diventa parete di grotta e noi ne penetriamo il segreto primo, la magnifica tela madre realizzata da pittori pristini dall'imprevedibile dono della prospettiva e dell'estetica. Eppure *The Cave of Forgotten Dreams* ci mostra una parata di 500 pitture rupestri di impressionante bellezza che ricalcano già il concetto cinematografico di movimento e prospettiva. Imperdibile.

Senna (2010)
di Asif Kapadia

Un documentario che è una corsa in pista con gli occhi attaccati al volante. Asif Kapadia fa parlare le immagini, avvolte dalla colonna sonora delle voci di compagni e compagne di pista e di vita che raccontano, tra sorrisi e commozione, il tratto percorso insieme al filho di Sao Paulo. Un Icaro della Formula1, lanciato a mille su quella pista che sarà la sua vita e la sua morte. La grandezza di Kapadia sta nella cura del dettaglio, nella cronologia serrata e fedele, nella ricostruzione realizzata attraverso un lavoro di restauro di una vita esemplare fatta di coraggio e ostinazione. Senna dona a piene mani a chi più ne ha bisogno, dimostrando una generosità che spiazza e mette fuori gioco gli avversari più concentrati su se stessi. Oggi la Fondazione Ayrton Senna è, a livello mondiale, il più importante ente privato per l'assistenza all'infanzia. Una generosità che traspare da quei fotogrammi che ci fanno emozionare e ripensare alla vita come possibilità di vincere.





Nostalgia for the Light
(2010) di Patricio Guzman

Il documentario di Patricio Guzman è un viaggio nel cielo dell'astronomia e nel deserto del lutto a bordo di un tempo sospeso, polisemico come frazione latitante e intangibile. È uno scavo archeologico in un passato troppo vicino e imperfetto per essere dimenticato. *Nostalgia for the Light* narra il deserto di Atacama, Cile settentrionale, come porta aperta sulla dimensione dello smarrimento. Data l'assenza totale di umidità il Cierro Paranal, monte situato all'interno del suo perimetro, è divenuto la base per uno degli osservatori astronomici più importanti al mondo. Al contempo, quello stesso deserto avendo inghiottito i corpi di oltre mille prigionieri politici durante gli anni della dittatura di Pinochet è divenuto uno sconfinato camposanto. Due ricerche parallele e incessanti si incontrano quindi sulla sua superficie e mentre gli astronomi puntano gli obbiettivi al cielo, compagne e parenti delle vittime, puntano gli occhi alla polvere, in basso, come rabdomanti in cerca dei resti dei propri cari. Guzman crea un'opera dalla poetica stordente, commuove con la realtà in un modo in cui altri non hanno saputo fare attraverso la finzione cinematografica.

The Imposter (2012)
di Bart Layton

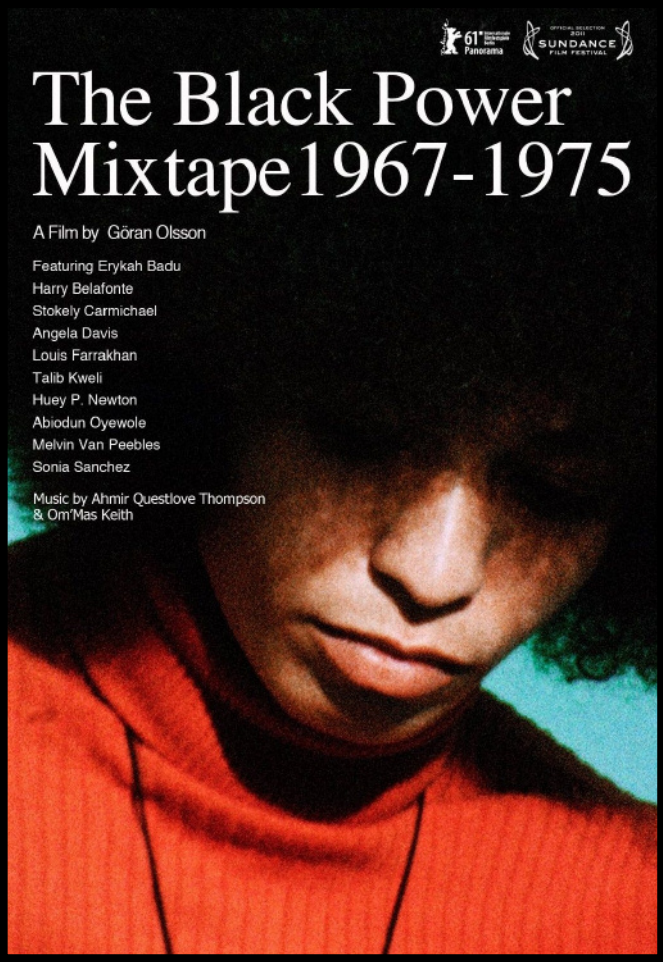
99 minuti di realtà. 99 minuti incredibili. *The Imposter* è il documentario rivelazione del 2012.
13 giugno '94: il 13enne Nicholas Barclay, scompare da San Antonio, Texas. Tre anni dopo, Frederic Bourdain adotta il suo nome e veste i suoi panni. Come in una commedia pirandelliana dove l'identità assume declinazioni autonome Boudrin, 23enne, gioca il ruolo del ragazzino 16enne, rapito, traumatizzato e infine ritrovato. Mentre Nicholas è biondo, con occhi azzurri e accento texano, Bourdain è moro, con occhi neri e accento francese eppure niente di tutto ciò intacca la farsa. La messa in scena regge, la famiglia lo accoglie, fioccano interviste su radio e televisioni. Orrorifici racconti di torture in basi militari segrete vengono snocciolati dalla tortuosa fantasia di Boudrin e ancora più incredibilmente vengono accolti come verità. Fino al twist finale. *The Imposter* più che un documentario è una parabola sul potere della suggestione e della menzogna. Mischiando abilmente filmati originali e ricostuzioni, Layton ci inchioda alla poltrona portandoci la prova inconfutabile di come la realtà superi di gran lunga la fantasia.

The Black Power Mixtape 1967-1975 (2011)
di Gran Olsson

A poche settimane dalla rielezione di Barack Obama, primo presidente statunitense di colore, è d'obbligo soffermarsi su questa compilation storica che ripercorre in 9 capitoli 9 tra gli anni cruciali della Black Power history: quelli che vanno dal 1967 al 1975. Partendo con interviste d'epoca a Stokely Carmichael, passando attraverso il processo all'intellettuale e attivista delle Black Panthers, Angela Davis, *The Black Power Mixtape* dipinge un quadro impressionista ed efficace su una delle questioni e dei movimenti politici più importanti del secolo scorso. A farsi carico del lavoro è il bianchissimo e svedesissimo Goran Hugo Olsson che con il suo documentario ci trascina dritti nel cuore di Harlem, dando volto e voce a personaggi cardine del movimento così come all'uomo e alla donna della strada, ponendo domande e risposte affatto scontate. Il tutto è esaltato da una colonna sonora che sa dare il giusto contrappunto alla lotta umana e politica. Gli interventi di Erykah Bau, Questlove e Talib Kweli prestano la voce sulla questione mai chiusa del black and white divide.

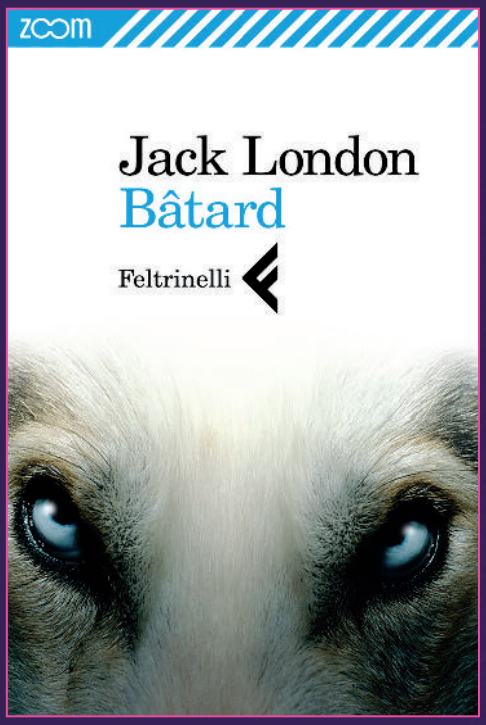
The Greatest Movie Ever Sold (2011)
di Morgan Spurlock

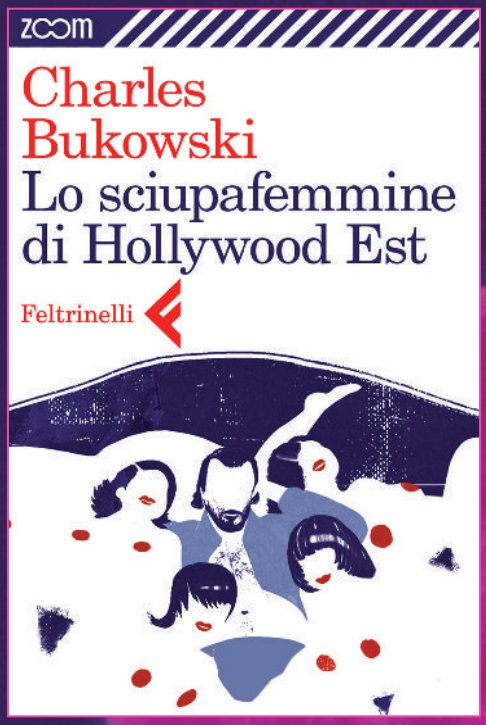
Se non il miglior film mai realizzato, *The Greateast Movie Ever Sold*, si può indubbiamente definire il miglior documentario su marketing, sponsoring e brand positioning all'interno dell'industria cinematografica. L'ultima fatica di Morgan Spurlock, consacrato al documentarismo con *Super Size me*, smaschera, attraverso l'arma del sorriso, i meccanismi lucrativi alla base della sponsorizzazione di una larga fetta di produzione cinematografica, partendo dai block buster fino ai film d'autore. Attraverso interviste a Tarantino, JJ Abrams, Noam Chomsky, a guru del marketing e ad avvocati della City, Spurlock mostra i fili che muovono un'intera industria. Si fa sottoporre a un neurotest degno della Cura Ludvig, e attraverso un lavoro meta-cinematografico, irriverente e circolare fa il punto della situazione. Perchè un conto è sapere che dietro ogni vendita c'è un marketing, un altro è guardare da vicino gli ingranaggi oliati di un'industria che, mentre c'intrattiene, ci condiziona nelle scelte quotidiane. L 'intero budget pari a 1,5 milioni di dollari è stato sponsorizzato dalle marche presenti all'interno del documentario.

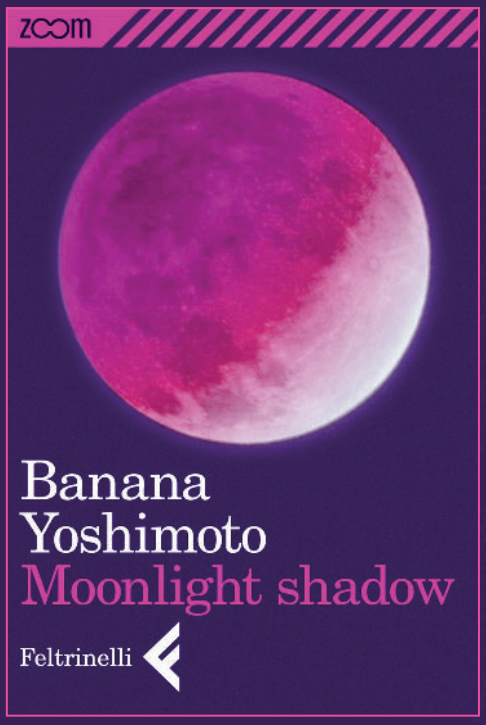


zoom

Scoprili tutti su zoom.feltrinelli.it







c'era una volta Miike

DALL'INVENZIONE DEL TORTURE PORN AI GIOCHI PER NINTENDO DS. LA STRANA TRAIETTORIA DI TAKASHI MIIKE

di Marco Andreoletti

Uno dei momenti dei miei 18/19 anni che ricordo con più affetto era l'arrivo, rigorosamente cartaceo e via posta, del catalogo annuale Bloodbuster. Il noto negozio meneghino, all'epoca autentica ancora di salvezza per tutti gli appassionati di cinema bis privi di sufficienti contatti con il mondo dello scambio in VHS, si prodigava di raccogliere in uno scarno stampato tutte le migliori uscite dell'anno e di inviarlo direttamente a casa dei clienti. Inutile cercare di quantificare le ore passate a sognare su quelle paginette fotocopiate, tanto attratti dalle repellenti copertine quanto tenuti a distanza dagli altrettanto repellenti prezzi (per le VHS import si superavano con scioltezza le 80.000 lire). Le sezioni erano bene o male sempre quelle: classici italiani, ultragore teutonici, erotismo bizzarro… e poi l'oriente. Le follie nipponiche, il noir di HK, l'eroguru.

In questa macrosezione trovavano già spazio all'epoca un fiume di titoli tutti riconducibili allo stesso regista, Takashi Miike, tanto noto ora quanto perno centrale di un culto per pochissimi adepti all'epoca. Di lui si sapeva pochissimo: proveniva dal cinema DTV giapponese e aveva la media mostruosa di dieci/undici film all'anno. In un'epoca pre-downloading selvaggio e dove nomi come Amazon, Play, Yeasasia, HKFlix erano ancora ad appannaggio di pochi, ci si doveva accontentare di quelle quattro righe accanto a una copertina in formato francobollo. E, lasciatevelo dire, le sinossi di Miike erano in assoluto le più gustose da leggere e rileggere allo sfinimento. Si parlava di torture, fiumi di sangue, misoginia, malavita ed eccessi a non finire. Ogni film sembrava puntare l'obbiettivo sempre più in alto (nella nostra personalissima scala di valutazione) e quelle maledette VHS targate Tartan Video sembravano la cosa più desiderabile di tutto il pianeta.

Fortunatamente da lì a poco il DVD ebbe una esplosione di popolarità tale da spingere qualche

c'era una volta Mike

illuminato a pensare di importare bancali di bootleg made in HK dei più popolari film giapponesi. Sottotitoli anglofoni garantiti, prezzi modici e reperibilità quasi accettabile. I tempi in cui sempre lo stesso Bloodbuster – che il Dio del cinema abbia in gloria quei ragazzi - raccoglieva 3 o 4 mesi di ordini per poterne fare solo uno cumulativo a qualche oscuro distributore asiatico erano ormai passati. Caso volle che questa svolta tecnologia avvenisse in concomitanza con gli anni d'oro di Miike, così che una sorta di follia collettiva si diffuse tra tutti gli appassionati di eccessi all'orientale. La ricerca alla versione più uncut del cult *Ichi the Killer* raggiunse picchi impensabili, con la proclamazione del bootleg olandese a triplo DVD come versione più estesa disponibile sul mercato (altre chicche di questa corsa ai 12 secondi di frattaglie in più furono la versione Taiwanese di *Hard Boiled* di John Woo e la versione per le Chinatown statunitensi di *The Untold Story* di Danny Lee & Herman Yau). Anche a costo di sembrare nostalgico, non posso non pensare a quel periodo come a una sorta di età dell'oro per tutti i Miikiani: nell'arco di un paio di anni arrivarono *Visitor Q*, *Audition*, i *Dead or Alive*, il già citato *Ichi*… In un'epoca dove tutti si lamentavano di come al cinema non uscisse più nulla di degno, noi non riuscivamo a stare dietro a quello che il nostro nuovo Dio continuava a sfornare. La sicurezza che al prossimo film si sarebbe ulteriormente superato come gusto per il ributtante e libertà d'esecuzione era inebriante.

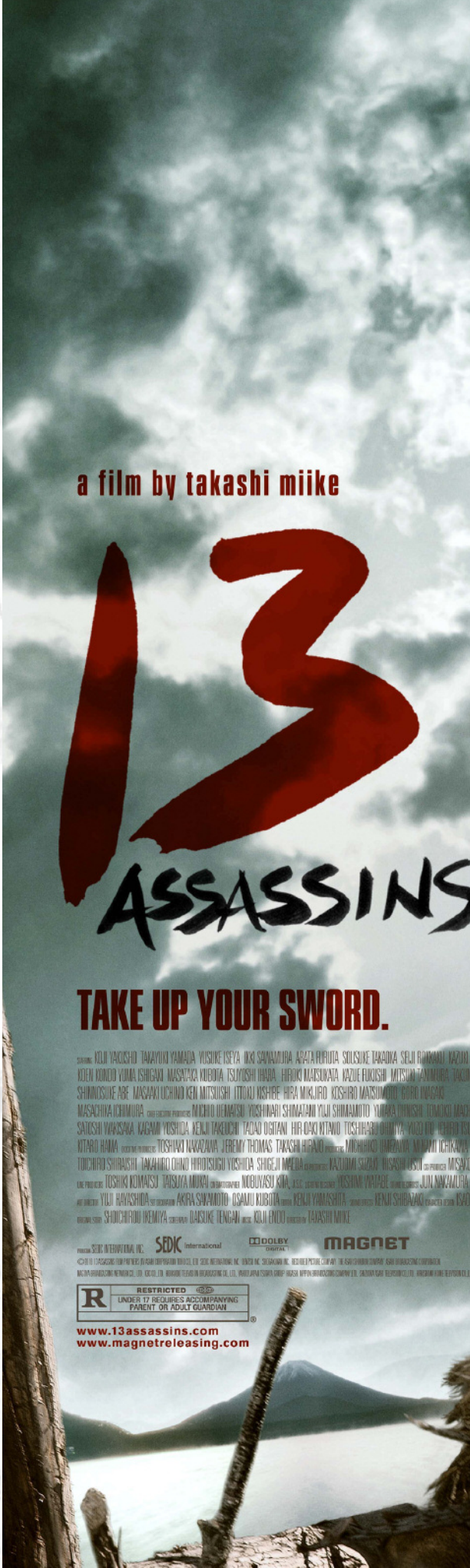
Tom Mes, noto critico cinematografico e unico essere umano certificato ad avere visionato ogni singolo lavoro di Miike, era il nostro Messia. Il suo volume, *Agitator – The Cinema of Takashi Miike*, il nostro Vangelo. Poi successe l'inaspettato: il nostro piccolo segreto divenne il piccolo segreto di tutti. Miike faceva il cammeo in *Hostel*, Miike veniva invitato a Venezia e a Cannes, Miike veniva omaggiato con una mega retrospettiva a To-

c'era una volta Miike

rino. Mi ricordo perfino un articolo su Ciak, rivista che aveva nel nostro piccolo mondo di archeologi dell'assurdo cinematografico lo stesso effetto di una corona d'aglio in un convegno di vampiri. Cosa sarebbe successo? Infilare una scena dove una prostituta viene affogata in una piscinetta piena di feci in film a bassissimo budget è una cosa (*Dead or Alive*), pensare a una trovata così "colorita" proiettata a un Festival di caratura internazionale è un'altra. Ecco allora nascere il Miike autore. Arriva l'iperviolenza carica di significati di *Izo*, l'amore queer di *Big Bang Love Juvenile A*, il blockbuster finanziato dagli intellettuali nipponici *The Great Yokai War*. Tre titoli che avrebbero lanciato chiunque nell'olimpo dei registi da tenere d'occhio, se non addirittura in quello dei grandi. Ma non Miike. Agli occhi del suo nuovo pubblico lui ormai era il regista preferito di Eli Roth e Tarantino, quello che fa i film dove succede di tutto. E allora ha più risonanza il suo episodio in *Master of Horrors* che tutta la seconda parte della sua carriera. Chi Miike lo conosce bene, legge in quell'oretta di prodotto televisivo un urlo di rabbia ("Volete ancora gli spilloni? Allora eccovi gli spilloni!"), tutti gli altri sbrodolano. Da questo punto di vista il punto più basso raggiunto dal Nostro è il remake di *Django*, un polpettone farcito di tutte quelle cose che le nuove legioni di fan gli chiedono. L'obbligatoria marchetta del Taranta - tanto per avere il bollino di certificazione "cool" -, la violenza stilizzata, l'umorismo metacinematografico… Non a caso il film è un disastro. Ben lontano dagli ossequiosi remake che il Nostro è solito girare dei film a cui è realmente affezionato (vedi il magnifico e livido *The Graveyard of Honour* del Maestro Fukasaku e la prima parte di *13 Assassins*, anche se qui tutti paiono ricordarsi solo delle mucche in fiamme).

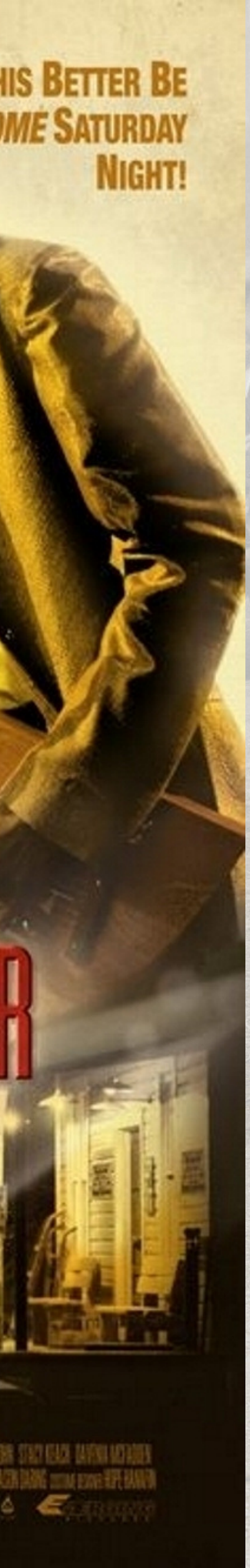
La seconda vita di Takashi non trova una sua direzione. L'ex teppista di Osaka, il ragazzo che sognava di diventare un campione di motocicli-

smo avviatosi alle produzioni televisive solo per i requisiti infimi dell'annuncio di lavoro, doveva rimanere lo spauracchio dei censori. Ma uno scavezzacollo (negli Stati Uniti lo definirebbero *daredevil*) come il nostro non riesce a stare fermo e decide di reinventarsi Re Mida del botteghino. Parte in prima con la trasposizione cinematografica del videogame *Yakuza*, ribattezzato per l'occasione *Like a Dragon* e ancora ben imbevuto del suo strano umorismo iconoclasta, per poi perdere ogni freno inibitore con il filotto seguente. *Yatterman*, i due *Crows Zero* e (solo parzialmente) l'ultimo *Ace Attorney* sbancano il botteghino nipponico. La ricetta è semplice: attori e attrici magnifici (nel senso puramente estetico, i ricordi della iperbolica coppia Riki Takeuchi/Show Aikava sono ormai persi), una forte matrice manghesca/videoludica, franchise imbattibili e una regia che non fa fatica a spazzare i mestieranti solitamente adibiti a queste operazioni. Difficile pensare che una combo simile non attiri gente al cinema. Anche perché, seppur nella loro quasi mediocrità, i film in questione sono effettivamente belli. Soprattutto i due *Crows Zero* riservano un pugno di scene epiche, gasanti come pochi prodotti del filone school-rumble sono stati riusciti a essere. A pensarci bene "C'era una volta Miike" è un titolo quanto mai fuorviante: l'unico esponente di quella scuola iperviolenta (a cui lui stesso aveva dato il via) a essere rimasto in attività è lui. La scuola francese pare essersi dispersa al vento, così come quella spagnola. Del capomastro Roth ci si ricorda solo il ruolo in *Inglorious Basterds*. Pensare di vendere oggi come oggi un film basandosi solo sulla quantità di frattaglia sparsa lungo il suo metraggio è come dichiarare di essere rimasti indietro cinque anni, ai tempi dei cartonati di *Martyrs* al multisala. Quello che pare andare per la maggiore paiono essere solo trasposizioni da altri linguaggi. Un po' realistiche, un po' ironiche. Sulla falsariga dei *Vendicatori*. O, se volete, di tutto quello diretto da Miike dall'epoca delle bolla torture porn a oggi (puntate di *Ultraman* comprese). La verità è che Miike non se ne è mai andato. Semplicemente è già arrivato alla prossima tappa del cinema popolare. Ecco perché non lo vediamo più.



c'era una volta Miike

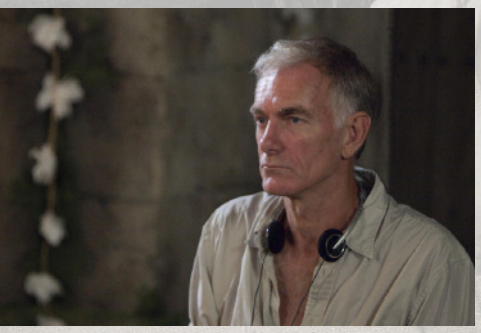
L'ultimo indipendente



di Nicola Cupperi

I più illustri porporati del cinema indipendente nordamericano – quelli in odore di santità: Todd Solondz, Harmony Korine, Amos Poe, Monte Hellman – si stanno ancora chiedendo cosa sia successo. Come e quando il concetto di indipendente, vera e propria dichiarazione d'intenti artistica e suicida, posto che realizzare un film al di fuori dei tentacoli dei grandi studios richiede un ingente investimento di sangue e sudore e un masochistico amore per adrenalina e incertezza, sia slittato in maniera così netta. Tanto da finire a calpestare i piedi alla *coolness*, smettendo di essere, per molti, un necessario approccio all'arte e diventando un titolo accessorio spendibile per entrare nelle grazie di un target commerciale che si atteggia a controcultura. Come e quando alla concezione di indipendente sia stato imposto il codice a barre e il marchio registrato *indie*, trasformando un'idea, una filosofia, una necessità in un genere più o meno codificato, destinato a una fetta di mercato ben delineata e gestita da apposite propaggini sussidiare degli studios più potenti.

Sarebbe interessante porre questi quesiti al Principe dei cineasti indipendenti statunitensi, all'autore che in trentacinque anni di carriera dietro la macchina da presa non è mai (o quasi, ma vedremo in seguito) sceso a compromessi, sia a livello produttivo sia a livello distributivo, pur di sapere intatta e intoccabile la propria libertà artistica. John Sayles nasce nel 1950 a New York, poche centinaia di chilometri a Nord Ovest della metropoli, da genitori insegnanti. Laureato in psicologia (presso il rinomato Williams College, nel Massachussets, dove stringe amicizia con uno dei suoi futuri attori feticcio, David Strathairn), ben presto si dà alla scrittura e a metà degli anni '70 ha già pubblicato due romanzi e una raccolta di racconti. Finché l'uragano Roger Corman non arriva a fargli scoprire la magia del cinema. Sayles debutta – come tanti altri grandi e grandissimi, senza tener conto degli attori ricordiamo Bogdanovich, Cameron, Coppola, Scorsese, Demme, Curtis Hanson, Ron Howard – come sceneggiatore nella mitologica factory cormaniana, dove impara a conoscere la macchina cinematografica nella sua essenza, spogliata di lussi e accessori superflui («se scrivi un film per Corman, a cui



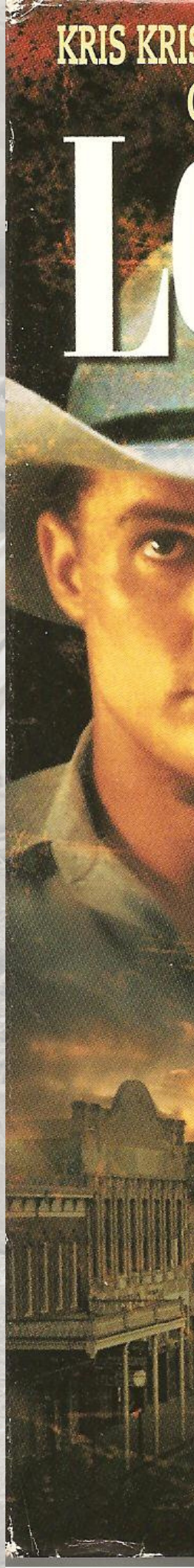
AMIGO
A film by
JOHN SAYLES
OFFICIAL SELECTION AFI FEST
OFFICIAL SELECTION TORONTO INTERNATIONAL FILM FESTIVAL
10 NOMINEE GAWAD URIAN AWARDS
OFFICIAL SELECTION SAN SEBASTIAN INTERNATIONAL FILM FESTIVAL
OFFICIAL SELECTION LONDON FILM FEST
IN THEATERS THIS SUMMER
VARIANCE FILMS AND ANARCHISTS' CONVENTION PRESENTS AMIGO
WITH CHRIS COOPER DANE DEHAAN GARRET DILLAHUNT RONNIE LAZARO RIO LOCSIN DJ QUALLS BEMBOL ROCO JOEL TORRE YUL VAZQUEZ CO-PRODUCERS MARIO ONTAL AND
COSTUME DESIGNER GINO GONZALES PRODUCTION DESIGNER RODELL CRUZ CINEMATOGRAPHER LEE BRIONES-MEILY PRODUCED BY MAGGIE RENZI WRITTEN, DIRECTE
amigomovie.com

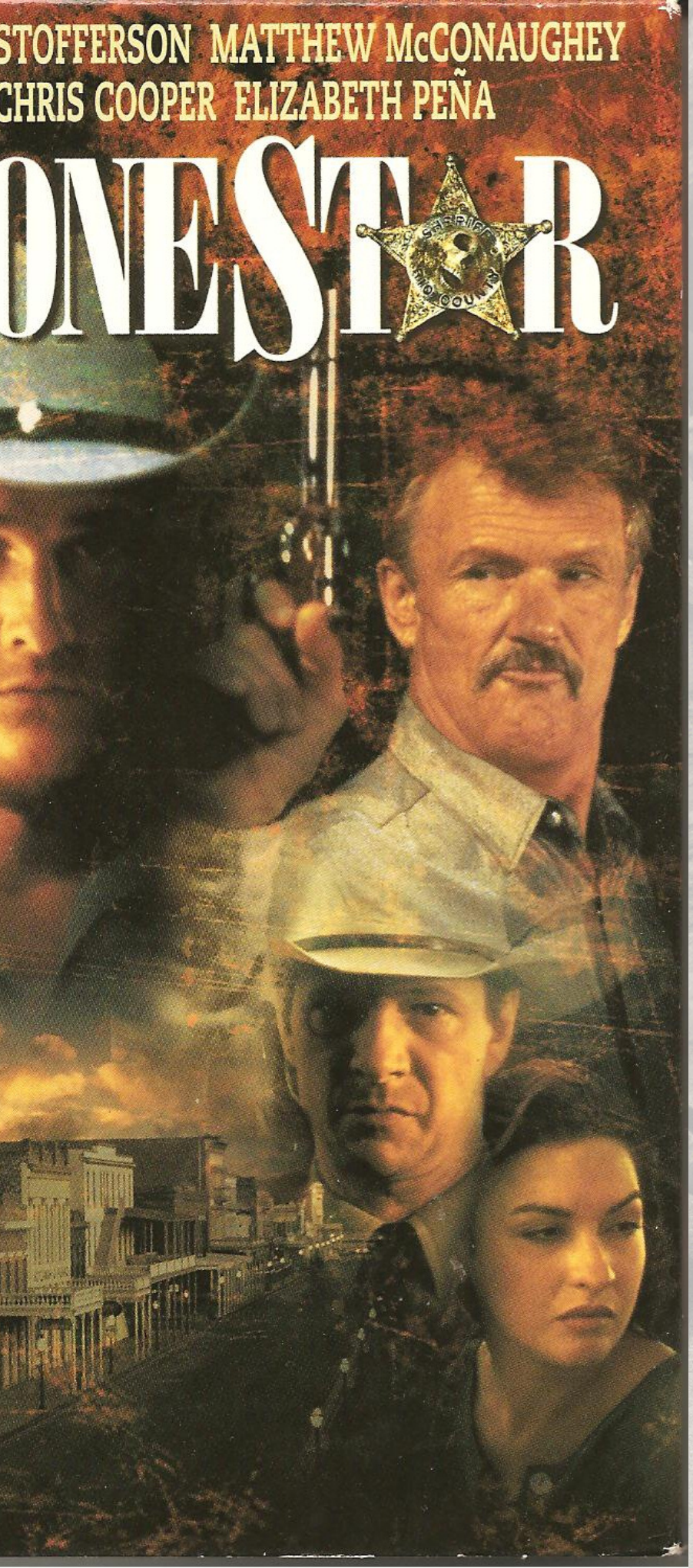
interessa solo che i suoi lavori restino nel budget e vengano finiti in tempo, pronti da proiettare per due settimane in un drive in, stai sicuro che verrà realizzato quasi il giorno dopo»). Il suo primo script è uno di quegli esordi fortunati e memorabili, affidato nelle sapienti mani del regista giusto: Joe Dante realizza il suo *Piranha* nel '78, e le porte del cinema si spalancano. Sayles, affascinato, usa i trentamila dollari guadagnati con *Piranha* per autofinanziarsi l'esordio dietro la macchina da presa. Nel '79 scrive, dirige e monta (queste saranno sempre le tre anime indissolubili del suo essere filmmaker) *Return of the Secaucus Seven*, sul ritrovo di un gruppo di amici trentenni, protagonisti dell'attivismo politico degli anni '60. Qui si distinguono fin da subito alcuni dei tratti fondanti del suo cinema: dialoghi fitti e letterari, dotati di un gusto musicale e ritmico che sovrasta l'economia narrativa; una narrazione umana, che si concentra in maniera molto diretta e mai ambigua, candida e anti epica, sulle dinamiche relazionali; una messa in scena classica, semplice, testardamente lineare; un forte interesse per il discorso sociale, una fiera dichiarazione di progressista indipendenza che si realizza nella libertà di potere svelare molte delle idiosincrasie che tarmano la società americana.

La chiarezza d'intenti e la libera maturità dimostrate da Sayles, portano il suo film d'esordio a essere una delle venticinque pellicole scelte, nel 1980, per la preservazione presso il National Film Registry della Biblioteca del Congresso. Nel 1983 si sdoppia: da una parte realizza, ancora una volta producendosi, il suo secondo film, *Lianna*, sulla giovane moglie di un professore che scopre di essere innamorata della propria insegnante di psicologia infantile, subendo il feroce giudizio bigotto e l'ipocrita ostracismo di un ambiente intellettual/borghese, aperto e progressista solo a parole; dall'altra cede alle lusinghe di uno studio (l'unico, piccolo compromesso a cui si accennava) e accetta di farsi finanziare per *Promesse, promesse*, progetto a cui tiene molto, in parte autobiografico, sul difficile rapporto d'amore tra una giovane ebrea aspirante attrice e un ragazzo italiano e cattolico: quando i produttori gli negano il final cut, Sayles giura che non lavorerà mai più per uno studio. E mantiene la promessa. Nel frattempo, infatti, la qualità delle sceneggiature dei suoi primi due film viene notata e premiata dalla commissione del MacArthur Fellowship (anche conosciuto come Genius Grant), che ogni anno assegna un premio in denaro a un pugno di cittadini o residenti americani che abbiano dimostrato eccezionale merito e promettano di continuare a migliorare il loro lavoro creativo. Con il denaro del Genius Grant, Sayles può permettersi la produzione di un altro film. *Fratello di un altro pianeta* è la sua pellicola di maggior successo commerciale, nonché una delle vette artistiche del suo cinema. La vicenda, neanche troppo sottilmente allegorica, è quella di un alieno muto afroamericano, essere puro ed empatico in fuga da uomini bianchi malvagi, che atterra a Ellis Island (simbolo dell'immigrazione a New York) e, giunto ad Harlem, affronta l'alie-

nazione, il razzismo, la ghettizzazione e l'intolleranza. Sayles dà il suo meglio quando si confronta con il lato umano e garbatamente ironico della storia, parcellizzata efficacemente in quadretti nucleari ma omogenei. Si azzoppa un po', invece, nel volere a tutti i costi fare una lezione di sociologia progressista spiccia, nel volere educare il suo pubblico. Caratteristica, questa, che manterrà sempre, sintomo di un candore e di un idealismo purissimi e non ancora intaccati. In *Matewan*, primo esperimento di una narrazione corale e ariosa che affascina l'autore e che verrà riproposta in diverse occasioni, la ribalta è per le lotte sindacali (quando i difensori dei diritti dei lavoratori venivano tacciati di comunismo) dei minatori del West Virginia negli anni '10. È il primo attacco, pur portato nei toni tipicamente anti retorici e privi di epos di Sayles, sferrato dal regista all'arroganza del capitalismo sfrenato americano, del padrone sinceramente convinto di essere investito del diritto di possedere un uomo solo perché lo può pagare. Un tema e un tipo di personaggio, quelli appena descritti, che ricorreranno spesso nella filmografia di Sayles. In *Otto uomini fuori*, film sullo sport e non film sportivo, è il padrone dei Chicago White Sox del 1919, considerata la squadra più forte nella storia del baseball, che sottopagando i suoi campioni e trattandoli alla stregua di un carico di bestiame li "costringe" a cercare un guadagno extra truccando le World Series. In *Stella solitaria* – candidato all'Oscar per la miglior sceneggiatura nel '96, seconda candidatura dopo quella ottenuta, nella stessa categoria, nel '92 per *Amori e amicizie* – l'arroganza si fa ancora più teorica e assoluta e diventa quella dell'uomo bianco in minoranza, il malefico sceriffo in flashback interpretato da Kris Kristofferson, che tiranneggia sulla maggioranza latina e di colore in una cittadina texana al confine con il Messico. La parabola polemica di Sayles raggiunge l'apice con due film realizzati in Sud America. *Angeli armati*, del '97, porta un borghese, benestante e ingenuo (nonostante l'età avanzata), medico di città nella terrificante realtà della provincia del suo imprecisato paese, infestata da una guerriglia che uccide indiscriminatamente, nutrendosi anche della colpevole e disinteressata naïvetè delle classi abbienti. *Casa de los babys*, del 2003, riporta l'attenzione sull'incurante boria e sull'ingiustificato (e ingiustificabile) senso di superiorità dell'uomo bianco, in questo caso raccontando di un gruppo di donne sterili che, in un ignoto paese del centro America, attendono di potere acquistare, più o meno legalmente, un neonato indigeno da riportare a casa.

Il furor sacro di Sayles sembra placarsi con il ritorno negli Stati Uniti: nel 2004 con *Silver City*, uno dei suoi risultati migliori dai tempi di *Stella solitaria*, torna a sfiorare la politica mettendo in scena un vorticoso thriller corale graziato da un ottimo cast – Chris





Cooper, altro attore feticcio, Danny Huston, Richard Dreyfuss, Daryl Hannah, Tim Roth, Maria Bello, Billy Zane, Thora Birch – e fatto di corruzione, giochi di potere, immigrati sfruttati e lasciati a morire, candidati repubblicani impresentabili e idealisti alla ricerca di una verità impossibile da dissotterrare. Per arrivare, quindi, al 2007 e al curioso caso di *Honeydripper*, la storia di come il blues salvò un disastrato bar in una comunità di afroamericani nell'Alabama degli anni '50, in cui l'autore, proprio come per *Amori e amicizie*, si prende una pausa dalla vena polemica, politica e sociale e lascia libero sfogo al suo talento migliore, quello di cantastorie vorace e curioso, candido e privo di pregiudizi, libero e senza imposizioni. Trentacinque anni di carriera passati a vivere un bipolarismo insopportabile. Di giorno il Dr. John fatica come sceneggiatore e *script doctor*, venendo consultato, quando va bene, per ritoccare film come *E.T.*, *L'ultima sfida* e *Apollo 13* (ma a volte capitano anche *Cro Magnon*, *Odissea nella preistoria* e *Alligatropolis*). Di notte Mr. Sayles, regista fieramente libero, reinveste gran parte del denaro guadagnato con lavori puramente alimentari per produrre piccoli film che difficilmente riusciranno ad avere un vasto pubblico, obliterati da un mercato distributivo asfittico e poco liberale, ma che insegnano, e non smetteranno mai di farlo, il vero significato di cinema indipendente.

players GRINDHOUSE 14

di piero ciccioli

GUNAN IL GUERRIERO E GLI ALTRI BARBARI DELL'HEROIC FANTASY ALL'ITALIANA PARTE 2

Gunan il Guerriero e i successivi film a tema barbarico realizzati in Italia durante il 1982 definiscono i capisaldi dell'heroic fantasy nostrano, ma, allo stesso tempo, saccheggiano ripetutamente gli elementi caratteristici del Conan cinematografico, inflazionando il genere sul nascere. Per questa ragione, l'idea di proporre ulteriori cloni della pellicola di Milius diventa impraticabile e si rivela necessario arricchire la formula classica con trovate originali. Così, gli autori di B-movie italiani escogitano gli espedienti più folli per diversificare il proprio prodotto dalla concorrenza, attingendo idee da altri media (come il fumetto) oppure agendo di pancia, assecondando ispirazioni strampalate. Quest'ultimo approccio porta Tonino Ricci a realizzare, durante gli inizi del 1983, *Thor il Conquistatore*. Pur rifacendosi al cliché del figlio di un capotribù barbaro che combatte per vendicare l'assassinio del padre, il film pone un'attenzione inedita al rapporto che lega il protagonista (il Thor del titolo) alla sua donna, Ina. Purtroppo, nel maldestro tentativo di esaltare la crudezza propria del genere heroic fantasy, Ricci finisce per trasformare la relazione amorosa tra i due personaggi in un surreale affresco di maschilismo secolare. A tal proposito, risultano significative le parole pronunciate dal mentore di Thor, l'anziano Etna, in occasione della prima apparizione di Ina: «Tu sei il suo padrone, Thor, la femmina lavora per il maschio e dà frutti che si chiamano figli». Questi contenuti involontariamente retrogradi, uniti alla scelta di utilizzare scorci rurali dell'Appennino abruzzese come location per le riprese, creano un'atmosfera straniante. Per fortuna, l'assurda tematica sessista viene smorzata dall'ingenuità della sceneggiatura e da una messa in scena poverissima, che concorrono insieme a seppellire nel ridicolo il film, spogliandolo di qualsiasi parvenza di credibilità. In questo senso, è sufficiente citare la sequenza in cui Thor, seduto in una grotta, picchia come un pazzo le pareti di roccia col suo martello, nel vano tentativo di colpire degli spettri malefici, realizzati con scheletri e mascheroni di cartapesta che sembrano rubati dal tunnel degli orrori di qualche luna park.

Appena un mese dopo l'uscita di *Thor il Conquistatore*, esordisce *La Guerra del Ferro: Ironmaster*, pellicola con cui Umberto Lenzi, uno dei padri del 'poliziottesco', fa il suo ingresso nel settore heroic fantasy, traducendo in celluloide uno script che ricalca quello de *La Guerra del Fuoco* di Jean-Jaques Annaud (1981). Attraverso questo escamotage, il film cerca di discostarsi dagli stilemi dettati da *Conan il Barbaro* e propone un'avventura ad ambientazione preistorica, dove il violento guerriero Vood, dopo essere stato esiliato dalla sua comunità, scopre la tecnica di lavorazione del ferro e forgia delle armi per sottomettere la tribù che lo aveva scacciato. Al di là della trama e del setting, la pellicola contiene tutti gli ingredienti tipici dell'heroic fantasy all'italiana. Le digressioni erotiche sono affidate alle forme procaci di una giovanissima Pamela Prati, mentre la spettacolarizzazione della violenza è garantita dalla cifra stilistica stessa di Lenzi, autore da sempre votato alla crudezza rappresentativa e tutt'altro che estraneo allo splatter (*Incubo sulla Città Contaminata*, 1980) o ai 'cannibal movie' più estremi (*Cannibal Ferox*, 1981). Presenti pure gli

W

I barbari combattimenti de *La Guerra del Ferro: Ironmaster* sono dominati dall'imponente presenza fisica di Luigi Montefiori, in arte George Eastman, diventato famoso nel circuito dei B-movie italiani per aver interpretato l'iconico cannibale di *Antropophagus* (1980)

I quattro episodi de *Il Mondo di Yor* vengono compressi in una versione per il grande schermo di due ore, pensata per il mercato internazionale. Il film viene apprezzato soprattutto in Francia, dove il noto disegnatore Philippe Druillet si scomoda per realizzarne la stupenda locandina cinematografica

(pagina a fianco, a destra) Nel 1987, pure Ruggero Deodato dà il suo contributo al genere con *I Barbari*, un film ben confezionato, assai ironico, che vede come protagonisti i due simpatici body builder gemelli Peter e David Paul. La pellicola presenta anche ottimi effetti speciali artigianali e un cast internazionale ben assemblato (in cui figura il Michael Berryman de *Le Colline Hanno gli Occhi*), ma il calo di popolarità dell'heroic fantasy cinematografico fa passare il film in sordina

Conquest esalta gli aspetti crudi e macabri dell'heroic fantasy all'italiana (anche grazie all'ominosa colonna sonora griffata dal Claudio Simonetti dei Goblin) e, allo stesso tempo, risulta una pregnante trasposizione filmica del cupo universo iconografico di Frank Frazetta

aspetti grotteschi (sotto forma di varie tribù di umanoidi mostruosi) e i riferimenti ai 'peplum' (Vood indossa un copricapo ricavato dalla testa di un leone, che lo fa somigliare a una versione primitiva dell'Ercole mitologico).

Nello stesso anno, scende in campo un altro peso massimo del cinema di exploitation italiano, Lucio Fulci, che si cimenta nel sottogenere confezionando *Conquest*. Immersa in una seducente dimensione carnale e connotata sul piano estetico dall'estro visionario del regista capitolino, la pellicola esalta al massimo i caratteri distintivi dell'heroic fantasy all'italiana. La trama è un classico del 'sword and sorcery' e vede un'eroica coppia di barbari farsi strada con la forza attraverso i vari territori di un mondo fantastico, per porre fine al dominio della sanguinaria tiranna Ocron. Fulci raffina la 'materia prima' di questo script piuttosto banale attraverso trovate originali e bizzarre, che si susseguono senza soluzione di continuità per l'intera durata del girato. Troviamo, così, uomini-bestia, mostruose larve giganti, golem di metallo, creature vampiresche con artigli fluorescenti, nunchaku di terracotta, granate fatte con foglie e sassi (!), archi che scoccano frecce di luce e finanche degli zombi. Il tutto è avvolto da un'atmosfera surreale, inquietante, costruita attraverso una presenza ossessiva della nebbia (che pervade costantemente gli scenari, anche quelli al chiuso) e aspetti gore estremi, come tradizione del regista. Persino le scene di nudo risultano permeate da particolari macabri, tanto da non assolvere alcuna funzione di ammiccamento erotico. Per esempio, il personaggio di Ocron mette in bella mostra il fisico di Sabrina Siani (qui al suo ultimo ruolo in ambito fantasy) ma si presenta col volto coperto da una tetra maschera dorata, risultando più disturbante che sensuale.

Sul finire del 1983, il genere diventa tanto popolare nel Bel Paese da spingere la RAI a commissionare *Il Mondo di Yor*, una miniserie di quattro episodi che adatta *Henga el Cazador*, un fumetto a cavallo tra l'heroic fantasy e la fantascienza, scritto da Ray Collins e disegnato dall'italoargentino Juan Zanotto. La direzione è affidata ad Antonio Margheriti, qui tornato a trattare tematiche sci-fi (grande passione del regista), dopo averle dovute abbandonare per ragioni commerciali nel 1967. Da mestierante di consumata esperienza, Margheriti riesce a ottimizzare i limitati mezzi a propria disposizione per portare su schermo una sceneggiatura ricca di elementi spettacolari, che vede un primitivo mondo alieno venire minacciato dal risveglio di una civiltà antica, ma tecnologicamente avanzata. Degni di nota sono i vari tipi di sauri giganti, realizzati per mezzo di immensi animatroni, che vengono azionati da operatori collocati al loro interno. Data la natura televisiva del prodotto, le sfumature erotiche e splatter sono ridotte al minimo, ma, tra pterodattili usati alla stregua di deltaplani, mummie di sabbia, androidi da guerra ed esplosioni atomiche, *Il Mondo di Yor* non ha nulla da invidiare ai suoi concorrenti in quanto a bizzarrie.

Dopo due anni d'intenso sfruttamento, il filone filmico dell'heroic fantasy all'italiana si esaurisce rapidamente. Nel 1984, il ritorno sul grande schermo del barbaro howardiano, con *Conan il Distruttore* di Richard Fleischer, fa smuovere solo Joe D'amato, che si affretta a realizzare nello stesso anno il seguito di *Ator L'invincibile*. Analogamente al prequel, anche *Ator L'invicibile 2* rivisita in salsa low budget il Conan hollywoodiano, adottando un canovaccio analogo a quello del film di Fleischer, che vede un gruppo di avventurieri in missione per recuperare un artefatto magico. La serie continua nel 1987 con il trascurabile *Ator il Guerriero di Ferro* (diretto da Alfonso Brescia) e si conclude nel 1990 con *Ator l'Invincibile 3: Hobgoblin*, pellicola con cui D'Amato vira bruscamente verso un fantasy grottesco e favolistico, introducendo orchi, incantatrici, nonché l'hobgoblin del titolo. Si tratta di un approccio che sancisce definitivamente la fine dell'heroic fantasy all'italiana e introduce in qualche modo alcuni lineamenti tipici della successiva produzione nostrana di genere fantastico, la quale, per tutti gli anni Novanta, si risolverà nella longeva saga televisiva *Fantaghirò*, diretta da Lamberto Bava.

a cura di Andrea Chirichelli

RITRATTI SENZA TEMPO

> Tom Hussey

www.tomhussey.com/

Secondo AdWeek, Tom Hussey è uno dei dieci migliori fotografi al mondo. Anche secondo Players, ovviamente. Tom Hussey inizia a scattare fotografie nei primi anni '70, quando suo padre gli regala la prima macchina fotografica. Da allora, per fortuna, non ha più smesso. Ha frequentato la Southern Methodist University e ha conseguito il Bachelor of Fine Arts in Film Production e un Master of Arts in Museum Pratices and Conservation presso il Rochester Institute of Technology. Vive e lavora a Dallas, dove ha fondato uno studio di fama internazionale. Tra le sue campagne più celebri e premiate è da ricordare quella commissionata da Novartis e relativa alla prevenzione e cura dell'Alzheimer.

Schli

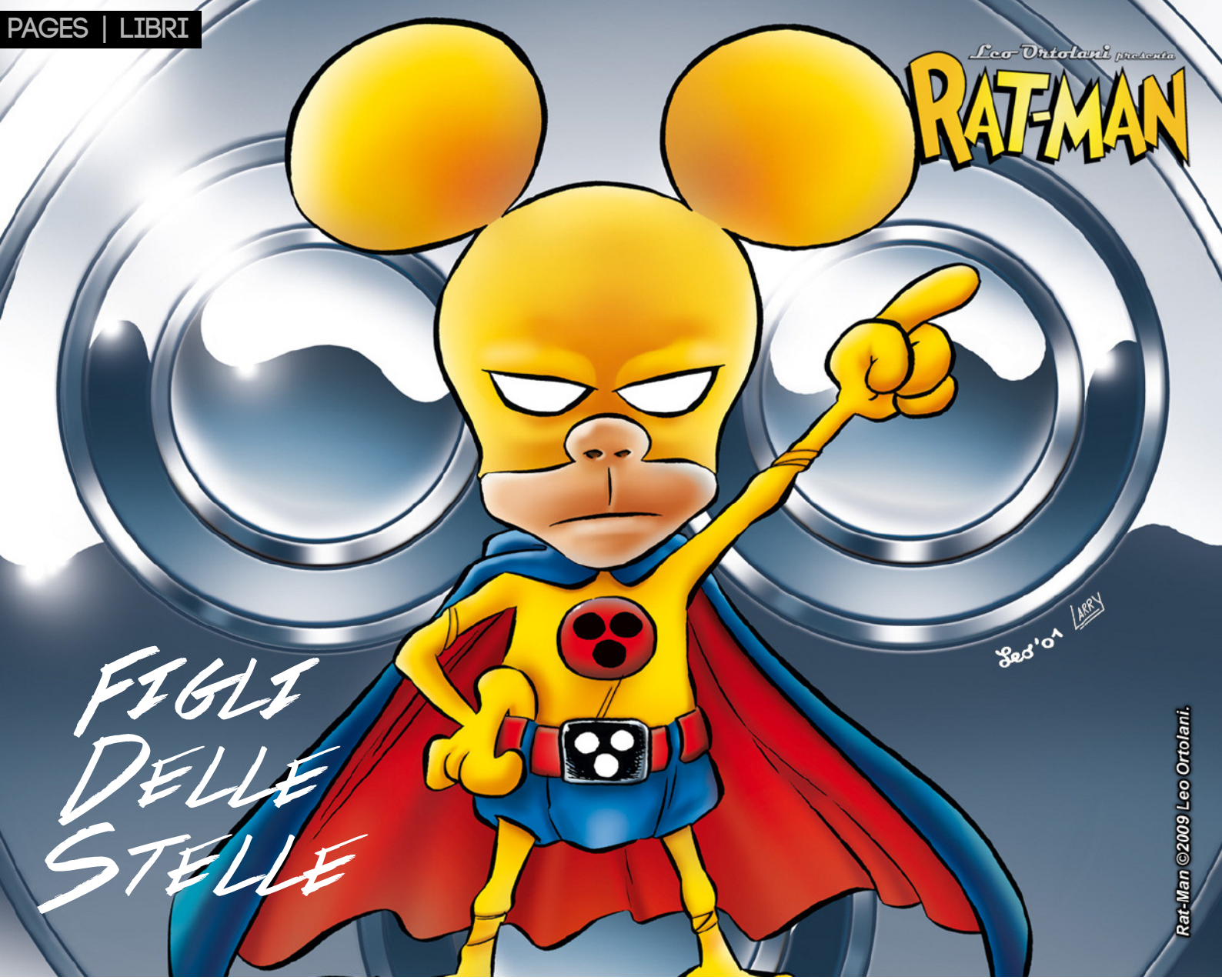
安信
地板

Con quegli scatti un po' così

> Francesco Margaroli

http://francescomargaroli.carbonmade.com/
http://marga-zine.tumblr.com/

Francesco Margaroli cambia la sua visione dopo un incidente frontale con la macchina (fotografica). Capisce che la fotografia è il mezzo per approcciare la realtà. Ben presto supera questo concetto e scopre che la fotografia è indispensabile per rappresentare, per scappare, per trasmettere. In questa visione, ogni porzione di realtà acquisisce interesse: il volto della persona che ti sta davanti, il non/luogo in cui ti trovi, le architetture che si ripetono. L'idea è che le idee sono ovunque. Idee che passano dal vetro smerigliato a essere latenti nella pellicola. Francesco Margaroli è un figlio degli anni '80 della periferia genovese. Contraddittorio, ama i Lego, l'architettura industriale, la pellicola e l'ironia illimitata come forma di comunicazione. Si ricorda i volti. Non si ricorda i nomi.



Figli Delle Stelle

di Dario Oropallo

Non è facile parlare di Leonardo Ortolani: fiumi di parole sono state spese per descrivere la commistione tra verve umoristica e intimità della scrittura del padre di *Rat-Man*. Un'unione che ha permesso di declinare le più svariate sfaccettature della risata, permettendo una lettura da un lato di semplice intrattenimento, dall'altro di possibile riflessione. Al fianco di questa serie, vi è però il fecondo filone delle parodie: un genere di cui Leo si è fatto prima erede e poi maestro, soprattutto con lavori come *Star Rats* e l'indimenticabile *299+1*. *Allen* s'inserisce perfettamente su questa scia di opere, sebbene risenta delle influenze del fumetto seriale, in particolare nel rapporto che vi è tra Allen e Oliver. La dualità aleggia e ritorna continuamente nell'albo: oltre che nei due protagonisti, la stessa storia ridicolizza due lungometraggi e, infine, si divide in due racconti ben precisi. Limitandoci al contenuto parodico, dobbiamo sottolineare l'efficacia e l'abilità di Ortolani di esagerare l'assurdo delle due pellicole di Scott senza ricorrere a gag, ma piuttosto ridicolizzando con sottigliezza e acutezza il mondo di *Alien*. Un lavoro machiavellico che se da un lato paga lo scotto di una minor originalità, dall'altro pone una maggior attenzione nel rappresentare personaggi aderenti (ma talvolta eticamente opposti) ai loro prototipi cinematografici: un notevole cambio di prospettiva in confronto ai precedenti lavori.

Allen è, da un punto di vista prettamente formale, la miglior parodia realizzata dall'autore emiliano e ci

ha strappato più di una risata con le sue continue prese in giro, i continui occhiolino rivolti soprattutto a chi, come l'autore, apprezza profondamente e sinceramente la fantascienza scottiana. Chi non rientri in questa categoria difficilmente potrà apprezzare appieno le trovate di Ortolani e andare al di là di una lettura d'intrattenimento: considerato i temi trattati e l'attenzione con cui sono costruiti i personaggi principali e le loro relazioni, poste al centro di numerose gag, si tratterebbe di un approccio sicuramente deficiente dell'aspetto più interessante di un'opera affascinante, un vero omaggio a uno dei miti dell'autore.

Cominciamo dall'inizio: in questo numero di Players abbiamo deciso di realizzare una panoramica degli autori italiani di fumetti più interessanti di questi anni. Tu, Leonardo Ortolani, geologo e padre di *Rat-Man*, ti senti tra questi?

No. Arrivederci, tante belle cose, eh? (Rumori di colluttazione. Gemiti soffocati. Breve pianto) A-Hem.

Sono lusingato che mi consideriate tale, forse per via che *Rat-Man* ha fatto un po' di rumore, in questi anni, nelle feste fino a tardi, che io invece dovevo lavorare. Ma per fortuna,tra un po' la finisce.

Parliamo della tua creatura più famosa: il ratto è ormai ventitreenne e, cosa più importante, si avvicina al traguardo del numero 100. Hai già qualche idea su cosa racconterai nei prossimi numeri?

Niente di particolare. Ovviamente Rat-Man non può sparire così. Un po' come Sherlock Holmes, tornerà in qualche modo. Saltuariamente, ma tornerà. Oppure farò delle miniserie per raccontare le cose rimaste nel cassetto. Chi lo sa? Sicuramente cercherò di riposarmi una settimana. Di più no, che senza fare fumetti mi annoio.

La trilogia legata al ritorno di Topin, chiusasi il mese scorso, ha posto nuovamente (e con nuova forza) l'accento sugli aspetti più maturi del tuo personaggio e del suo universo. Si tratta di un cambiamento da te ponderato o di una crescita spontanea?

La trilogia di Tòpin è una storia che necessitava di toni diversi, per essere raccontata. Toni cupi. Noir. Era la storia di una caduta, quella della famiglia Valker. Ho inserito delle gag perché il personaggio di Rat-Man lo richiede, ma sono secondarie, rispetto la narrazione. È stato un bell'esperimento, a molti è piaciuto, altri hanno storto il naso. Ad altri gli è stato storto da Valker. Una crescita nella mia maniera di scrivere credo ci sia. Forse bisognava uscire un attimo dalle classiche storie, per provarla.

Anni fa dichiarasti che la serie regolare di *Rat-Man* si sarebbe conclusa con il centesimo. Manterrai la parola data? (NdR: Avevamo ipotizzato tre possibili risposte a questa domanda: dopo la risposta di Leo potrete leggere quello che avevamo ipotizzato e la risposta dello stesso Leo a quanto avevamo immaginato)

Ah!Ah!Ah! Assolutamente no, sono un geologo! Siamo la categoria meno affidabile, per quello che riguarda le affermazioni! Ma non dipende da noi, è la materia dei nostri studi che riserva sempre delle sorprese. E la stessa cosa succede a un geologo che fa fumetti. Sono loro a dirgli "è finita". Così, quella affermazione di vent'anni fa, era più che altro un augurio di lunga vita al fumetto *Rat-Man*. Posso confermare

che *Rat-Man* finirà, questo sì, ma temo che, per la mia logorrea nello scrivere le cose, avrò bisogno di numeri in più per chiudere tutte le fila del discorso.

Risposta A: Sì, chiuderò la serie – Dato che hai mantenuto la parola data e sei disoccupato cos'hai intenzione di fare? Il geologo?

Farò la cassiera.

Risposta B: No, mi avete frainteso/*Rat-Man* è il fumetto preferito del nipote del presidente dell'Uzbekistan, non possiamo chiuderlo dopo il numero 100/era un articolo della stampa comunista contro di me. – Hai considerato l'idea di scendere in campo con altri progetti dopo *Allen*?

Certo. ALLEN SCONTRO FINALE.

Risposta C: Sì. Ma abbiamo già in programma un reboot. – Come si chiamerà questo reboot? (Maledetti)

ULTIMATE RAT-MAN 2099
(NdR: Ringraziamo Leo per essere stato al gioco)

Parliamo di *Allen*: come mai hai scelto di riunire in un'unica parodia i due film?

Il primo aveva le scene cult, ma l'altro aveva una trama più complessa, con molti più spunti in grado di giustificare anche le mancanze del primo, che ci sono, ma sono nascoste da una splendida messa in scena della storia. E poi mi ero innamorato di alcuni personaggi di *Prometheus*, che volevo trasportare nella parodia, come la Vickers/Cinzia Otherside e il robot/Senso di Nano.

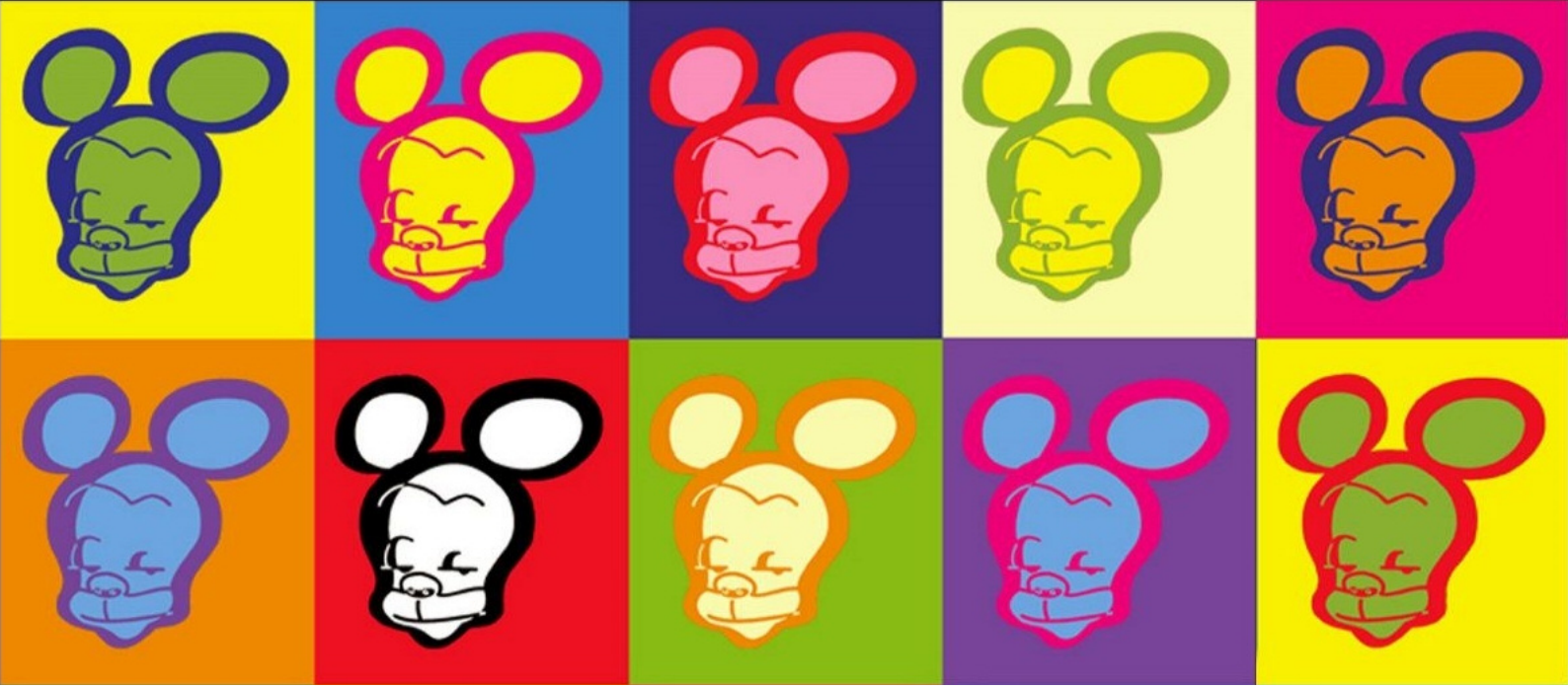
Titolo prodotto: Allen
Autore: Leonardo Ortolani
Editore: Panini Comics
Provenienza: Italia

Oliver, pur essendo ispirato all'androide David, ha molti elementi originali: quali sono state le tue fonti d'ispirazione per il personaggio?

Senso di Nano, ovvio. Se leggete la storia lunga di *Rat-Man a New York*, ritroverete tutte le caratteristiche di questo nano irascibile e scontroso. Che poi, giriamoci pure intorno, ma il carattere del Nano è il mio.

***Allen* è un concentrato di sagacia e umorismo "rat-maniano", contraltare alla freddezza e precisione di Oliver. Questo contrasto è stato immaginato sin dall'inizio o si è sviluppato durante la stesura della sceneggiatura?**

Sempre per via che avevo già sperimentato questo duo Rat-Man/Nano nella saga di New York, è stato divertente riproporlo anche in *Allen*. Allen/Rat-Man ha i soldi e la fantasia di andare nello spazio, ma ci vuole anche qualcuno che possa mettere insieme le cose. Ci vuole Oliver/Nano. Che in questo caso, come in *Prometheus*, fa da contraltare alla ricerca del Creatore da parte di Allen: Oliver conosce già il suo creatore, che è Allen, e questo non lo consola affatto. Suc-



cederà lo stesso anche ad Allen?

L'adozione di un tratto diverso dal solito è stata motivata dalla creazione di un'atmosfera assai diversa rispetto alle storie canoniche del ratto. Questo cambiamento ha costituito per te una sfida? Adotterai altri stili in futuro o è stato solo un flirt?

Chiamalo flirt! È stato il primo modo di disegnare che ho mai conosciuto: l'uso di una biro BIC nera. In questo caso, era voluto il "ritorno" alle origini, perché la biro BIC mi permetteva di tratteggiare la storia in maniera "sporca" e grossolana, così da ricreare un'atmosfera vicina a quella di *Alien*, film che tratta le cose come fossero vere, in quanto il gigantesco cargo spaziale Nostromo è pieno di sporcizia e di grasso di macchina, gli operai sono sudati e c'è acqua che cola dai condensatori, diversamente da un *Guerre Stellari*, ripulito e bianco, tipico della fantascienza di quel periodo. In quel senso, *Alien* segnò un enorme passo avanti nella concezione di film di fantascienza. Portò il genere a un approccio più realista.

Sul tuo blog hai accennato al dispiacere di dover rinunciare alla matita dopo l'inchiostrazione, poiché la matita ha una potenza che la china spesso ammazza: puoi spiegarci meglio quest'affermazione? *Allen* ha sofferto (o comunque è stato oggetto) di questo cambiamento?

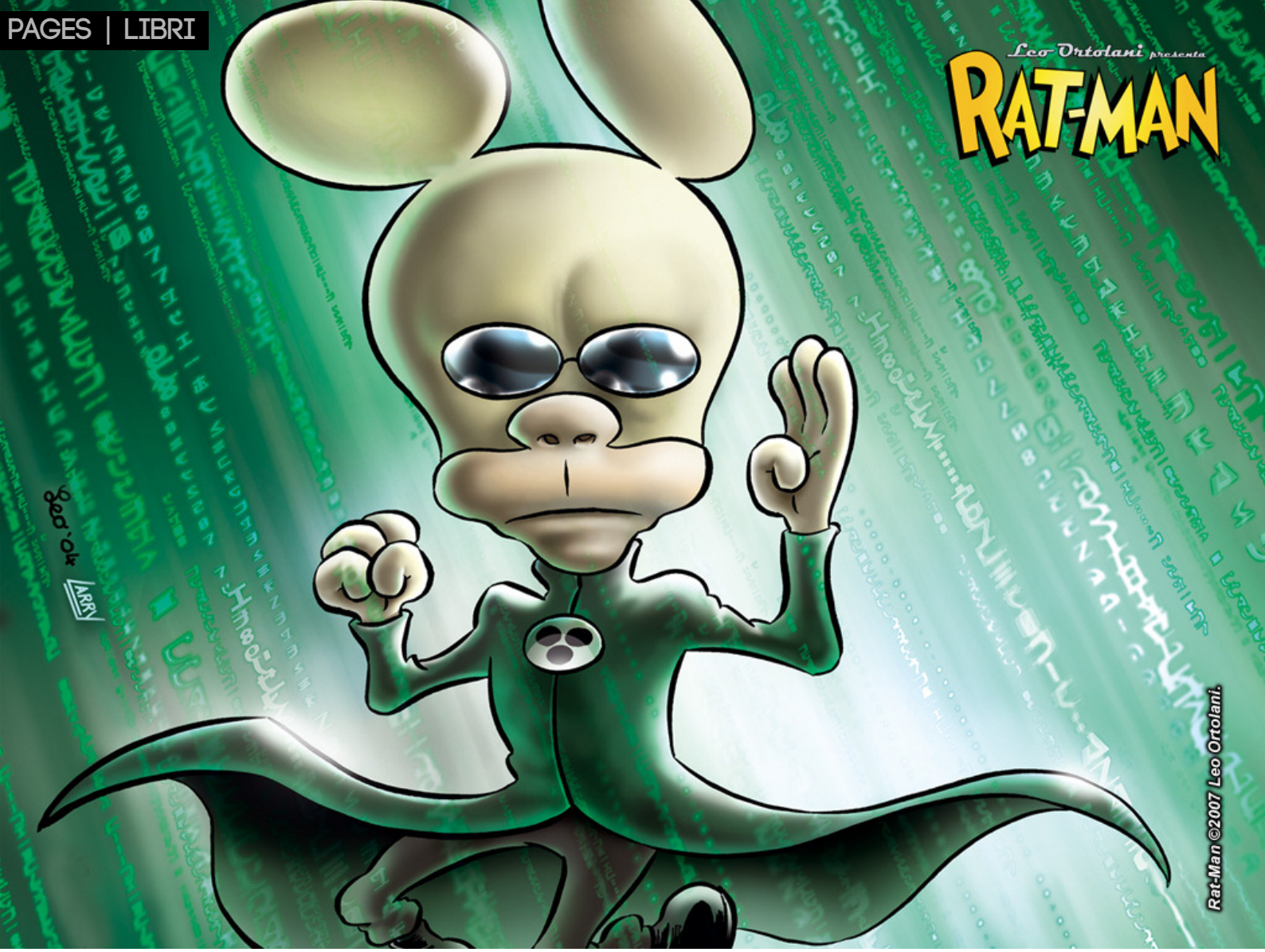
Il tratto a matita è il tratto primigenio di qualunque disegno. Ha in sé una forza espressiva che spesso, se non si è bravi a inchiostrare, viene raffreddato dalla china. Perché la matita può dare tonalità di grigi diverse, a seconda della forza con cui tracciamo il disegno. La china uniforma tutto al nero. Qualunque fumetto soffre per questo passaggio, che però è inevitabile, se vogliamo che sia leggibile. Anche perchè la matita ha dentro di sé tanti ripensamenti, rendendo il disegno spesso confuso e inutilizzabile ai fini della pubblicazione. La china ripulisce, seleziona le linee giuste e rimette a posto molte cose. Anche per questo, è un passaggio inevitabile. Soprattutto per me, che a matita abbozzo molto. Così, non *Allen* in particolare, ma generalmente tutte le storie disegnate a matita e ripassate a china, soffrono il passaggio e ne ricavano chiarezza allo stesso tempo.

A proposito del tuo blog: cosa ti ha spinto a prendere (o forse dovrei dire rispolverare) quest'impegno?

Mi piace scrivere. L'ho sempre fatto. Mi piace buttare nel mare della rete delle considerazioni, anche a caldo. Il fumetto viene pensato due mesi, prima di uscire, il blog ti permette di commentare, come tra amici, le cose che succedono nei nostri piccoli mondi dominati dal gossip, dal cinema e dai telefilm… un mondo nerd. E in più mi permette di presentare le cose che sto realizzando, che non fa mai male. Perché a volte ho fatto cose che sono passate inosservate, per poca pubblicità. E allora spiace un po', che ognuna di esse è come un figlio. Vorresti sempre il meglio per loro.

In ogni tuo racconto vi è sempre stata una parte di te, della tua vita, della tua città, delle tue esperienze che emerge prepotentemente. Cos'hai voluto raccontare in *Allen* e in questi ultimi numeri del ratto?

Con *Allen* volevo solo divertirmi. E mi sono divertito a rimacinare le cose che ho letto su questi "ingegneri spaziali", questi Annunaki, di cui tratta, fondamentalmente il film *Prometheus*. Una delle ipotesi che



avvalorerebbe non tanto l'origine della vita (come si vede nel film) ma l'origine dell'Homo Sapiens. Teorie interessanti, quale che sia il valore che si decide di dare loro.

Nelle storie di Rat-Man, invece, a parte alla fine essermi appassionato ai film di Harry Potter, e per questo avere voluto fare la storia di Magazzi, sto semplicemente camminando nel corridoio finale. Quel corridoio che quando passi, alle tue spalle si chiudono le porte e non puoi più tornare indietro, il corridoio che alla fine apri la porta e ti trovi fuori dalla serie di Rat-Man. Il famoso tunnel con la luce in fondo.

Concludiamo quest'intervist(on)a con la *domanda difficile*: tra i tuoi colleghi, chi indicheresti come potenziale eletto del fumetto italiano?

Me ne vengono in mente tanti.

Ma sostanzialmente direi coloro che si sporcano le mani. Quelli che provano a fare cose diverse, che non si limitano a fare fumetti e poi scappano, che fanno uno dei mestieri artigianali più belli del mondo, dopo il falegname, e però non leggono fumetti degli altri.

Quelli che leggono tutto, non solo i francesi, non solo i supereroi, non solo i manga, non solo i bonelliani. Quelli che le graphic novel sono semplicemente le storie a fumetti e non si vergognano di dirlo, alla faccia della moda dell'esterofilia. Quelli che i fumetti li vivono dentro, perché è così che li ha disegnati Dio.

Un nome? Me ne vengono in mente tanti. Per fortuna.

Il Podcast del Tentacolo Viola

Un podcast per persone che sanno ascoltare

Search: iltentacoloviola

iTunes: Outcast - Il Tentacolo Viola

twitter.com/iltentacolo

http://www.outcast.it/category/podcast/podaudio/tentacoloviola/

EL PIBE DEL PUEBLO

di Claudio Magistrelli

DIEGO ARMANDO MARADONA
Autore: Paolo Castaldi
Editore: Becco Giallo
Prezzo: 15 euro

Col senno di poi, viene da chiedersi perché non sia mai venuto in mente a nessuno prima di dedicare una graphic novel all'avventurosa vita di Diego Armando Maradona. Quello che invece può sorprendere è che un racconto a fumetti sul controverso Diego arrivi dai tipi di BeccoGiallo e per mano di Paolo Castaldi: una casa editrice nota ai più per l'attenzione a storie di impegno politico e sociale, e un autore che poco prima aveva sentito l'esigenza di raccontare attraverso le immagini la dura vita Etenesh, giovane migrante.

Eppure, durante la lettura, la sorpresa via via viene meno. Non si può ovviamente escludere il calcio quando si parla di Maradona – il volume è addirittura diviso in undici parti, chiamate tocchi, a ricordare il celeberrimo goal all'Inghilterra – ma sono soprattutto Napoli e i suoi abitanti i protagonisti sotterranei del racconto. Maradona e la sua storia, in effetti, diventano un veicolo attraverso cui raccontare la percezione che i napoletani hanno avuto di Maradona, un campione venuto nella provincia dell'impero per riscattarne il nome e la reputazione.

Le delicate matite di Paolo Castaldi, colorate in toni di grigio illuminati qua e là da spruzzi di azzurro, si concentrano spesso su episodi più intimi dell'esperienza napoletana di Diego, come la partita giocata su un spelacchiato campo di periferia per aiutare un bambino malato, contro il volere del suo presidente.

Maradona dunque, e ancora una volta il calcio, come strumento di riscatto sociale, temporaneo ed effimero, forse solo limitato al rettangolo d'erba verde, ma ugualmente importante se anche lì, all'interno delle linee che delimitano i confini del campo, vanno in scena gli stessi scontri che infiammano la società ieri come oggi: nord e sud, borghesia e proletariato, padroni e lavoratori. Non è un caso, infatti, che uno dei pochi momenti in cui la narrazione viene portata all'interno di uno stadio serva per raccontare una rimonta del Napoli operaio contro la Juve degli Agnelli.

INTERVISTA A PAOLO CASTALDI

La Becco Giallo è una casa editrice nota soprattutto per volumi impegnati, politicamente e socialmente, da Piazza Fontana a Olivetti. Come li hai convinti a puntare su un titolo apparentemente lontano dalla loro linea editoriale come Maradona?

Non li ho convinti. Loro volevano pubblicare un libro su Maradona!

Maradona è politica, Maradona è un fenomeno sociale, Maradona è anche parte della memoria di questo Paese se vogliamo. È BeccoGiallo a tutti gli effetti.

E poi insomma... ha un Che Guevara grande e grosso tatuato sul braccio. Qualcosa vorrà pur dire...

Hanno pubblicato anche *Gigi Meroni, ribelle granata* anni fa. E anche lui era un calciatore.

Da cosa nasce l'idea di scegliere Maradona come protagonista di una graphic novel?

Dal caso innanzitutto.

Una sera, dopo una presentazione di *Etenesh*, discutevo con Guido Ostanel (uno dei due editori BeccoGiallo) di possibili soggetti da sviluppare. Lui, un po' per caso credo, fece riferimento a Maradona. Mi disse che da un po' stavano cercando, senza successo, qualcuno che fosse intenzionato a realizzare un libro su Diego. Ovviamente mi si illuminaron gli occhi. In quel momento abbiamo capito entrambi che la cosa era fatta e non si po-

teva tornare indietro.

Per me era un'occasione unica per potere mettere su carta tutta la magia, il fascino e il carisma di questa personalità. Io sono *maradoniano* da sempre, la mia famiglia ha origini napoletane, mi sembrava il modo migliore per rendere omaggio a Diego, a mio padre e ai miei nonni, a Napoli.

Ne fui entusiasta, anche se onorato credo sia la parola più corretta.

Dal tuo precedente lavoro – *Etenesh*, la storia di una migrante africana – a Maradona c'è un bel salto, come contenuti e toni del racconto: è stato difficile risintonizzarti su una storia e un'atmosfera così diverse?

Non è stato molto difficile. Il lavoro di documentazione che c'è dietro a un graphic novel è molto lungo e accurato. Per mesi si leggono libri, articoli di giornali, scritti, si visionano video, si vivono i luoghi, si parla con la gente. Si è completamente immersi nelle tematiche e nelle atmosfere che poi andranno a comporre la storia. Non c'è molto spazio per il resto. Inevitabilmente tendi ad accantonare per un po' tutto ciò che è venuto prima.

Non significa dimenticare però. Le tematiche di *Etenesh* le sento ancora mie e faranno sempre parte del mio vissuto di persona e di autore. Tra l'altro restano tematiche ancora troppo spesso attuali, purtroppo. Quindi bisogna continuare a mantenere alta l'attenzione.

Nel libro hai optato per una visione molto intimistica di Maradona, escludendo del quasi del tutto i momenti più controversi della sua vita: come mai questa decisione?

Perché volevo che fosse il mio libro per Maradona. Non un libro su Maradona.

Fin dall'inizio ero dell'idea di fare un fumetto tutto *anima e core*, senza filtri o mediazione. Di biografie e libri che parlano della vita di Diego ce ne sono moltissimi, soprattutto della sua parte più oscura e controversa, quella che fa vendere di più. Che senso avrebbe avuto aggiungerne un altro? Volevo che il mio fosse un libro di parte, che raccontasse a tutti perché Maradona è così amato da una città intera, e da una nazione, l'Argentina. Volevo mostrare ciò che si tende a non raccontare mai. Volevo mostrare il Diego più vero e autentico. Il Diego che sente sua la questione meridionale, il Diego sempre al fianco dei più deboli, dei bambini di Napoli, il Diego compagno di squadra generoso e altruista che mai ha fatto pesare il suo talento all'interno dello spogliatoio. Il Diego che aiuta a sognare, perché lui stesso è un sogno vivente.

Poi capisco che Diego Armando Maradona è così, lo si odia o lo sia ama. Non

La versione integrale della lunga intervista a Paolo Castaldi sarà pubblicata nei prossimi giorni sul nostro **sito**.

"Lui che sognava la coppa del Mondo,
c'ha insegnato che i sogni si possono realizzare,
che pure il calcio può essere amore,
che pure un Re a volte può cadere".

DIEGO ARMANDO
MARADONA

IN LIBRERIA.

Etenesh è valsa a Paolo Castaldi il premio come Autore Rivelazione al Treviso Comic Book festival dell'anno passato.

mi aspetto che il libro piaccia a tutti.

Maradona rappresenta tuttora, a più di 20 anni di distanza dagli episodi che racconti, il simbolo di rivalsa più usato – e abusato – da Napoli, e questo sentimento attraversa buona parte del tuo racconto: cosa si è fermato da allora?

Semplicemente non è arrivato più nessun Diego Armando Maradona a Napoli.

Inoltre una figura così "enorme" come la sua, così radicata nel culto popolare, difficilmente può venire dimenticata. Si farà sempre riferimento a Maradona, anche fra 50 o 70 anni.

Se così sarà nel mondo, figuratevi a Napoli, dove Diego ha rappresentato l'unico vero riscatto sociale per la sua gente, l'unico che è riuscito a far parlare della città partenopea sui giornali di tutto il mondo senza che venissero nominate le parole "camorra", "colera", "ladro", "rifiuti".

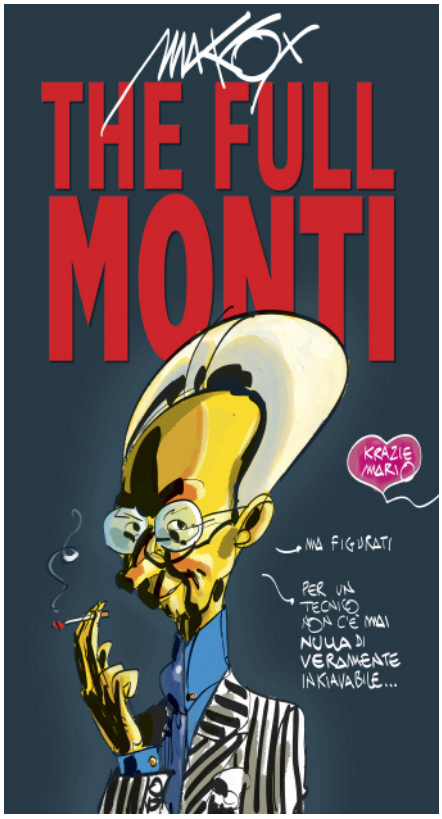
Bisogna ricordare, inoltre, che la città di Napoli ha una storia molto particolare, controversa e anche sfortunata. Non credo sia stato facile passare dallo status di città-fulcro della cultura italiana tra l'ottocento e i primi del novecento, a città-simbolo dell'emarginazione e del razzismo tra nord e sud. La miseria piombata su Napoli durante la seconda guerra mondiale e le sciagurate politiche attuate durante la prima Repubblica hanno penalizzato lo sviluppo del sud Italia e hanno offerto il fianco a chi volle sfruttare a suo favore questo nuovo degrado culturale, instaurando una stato parallelo lì dove le istituzioni sono venute a mancare. Arrivò la camorra.

Così Napoli divenne un peso per il resto degli italiani, un cancro da estirpare. Fino al 1984. Fino a che arrivò Maradona. Ovviamente Maradona non risolse i problemi che ancora oggi affliggono la città campana, ma credo che diede per un attimo la forza e la speranza a chi forse l'aveva persa del tutto, a chi si era abituato a essere ultimo, nel calcio, nella vita, in Italia, sempre.

Ecco perché ritengo che mai nessuno sarà come Diego. Qui non si possono fare paragoni utilizzando statistiche, numeri, gol, trofei vinti. L'anima e il coraggio per andare avanti, almeno per un giorno, almeno per il lunedì dopo la partita, quelli, è stato Maradona a regalarli a chi li aveva persi. E valgono più di mille gol...

TRA SATIRA E PESCICANI

di Claudio Magistrelli

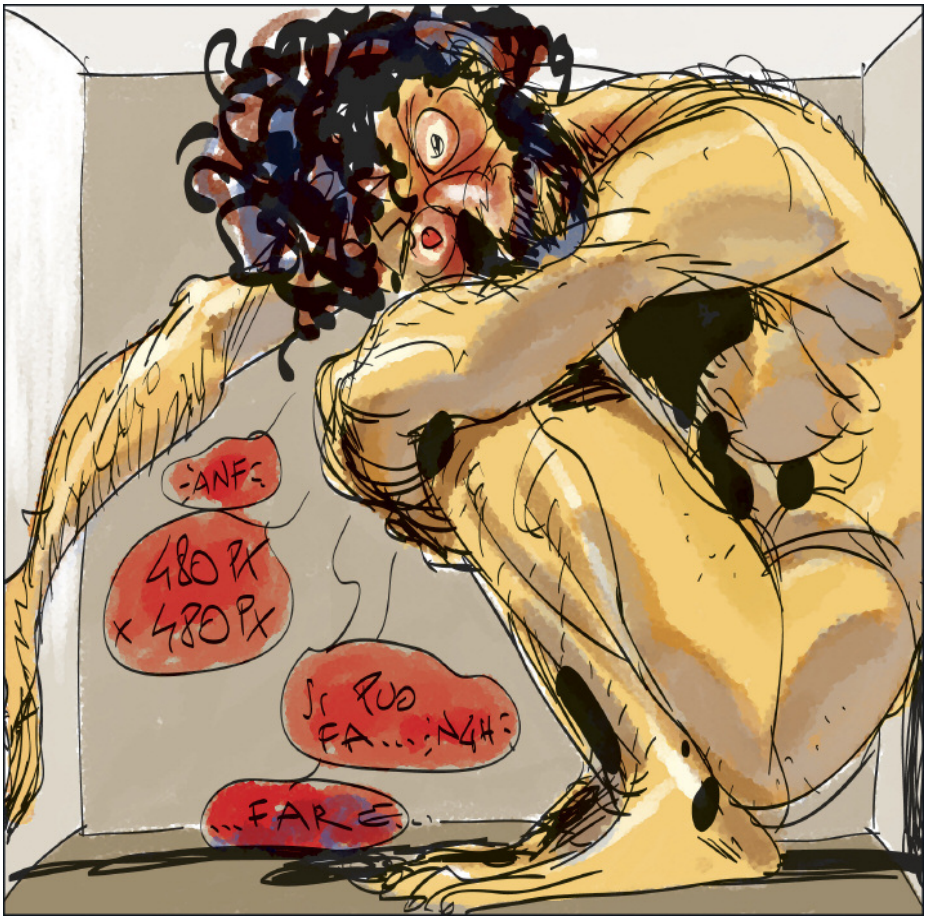


The Full Monti
Autore: Makkox
Editore: Rizzoli Lizard
prezzo: 19 euro

Amo internet. Ciò che amo di più sono i commenti, perle – spesso involontarie – di cinismo, arguzia, crudeltà e idiozia. Ho il sospetto che il rapporto di Makkox coi commentatori online sia un po' più complesso: sarà l'effetto collaterale di anni passati a leggere "Chissà che farai quando non ci sarà più Berlusconi!", come fosse una battuta divertente. In una notte di novembre però Berlusconi si è fatto davvero da parte – era solo nascosto dietro la tenda, ma lo scopriamo solo ora – e Makkox ha continuato imperterrito nella sua opera di spietata rappresentazione del quotidiano in vignette verticali senza perdere un colpo, tanto che dopo un anno passato in compagnia del suo algido Monti, della Fornero piangente e di un Napolitano naif e pazzariello, verrebbe quasi da chiedersi "Berlusconi chi?!". Quasi.

Non so se l'abbia presa sul personale spinto dalle risate di quelli che "E mo' che non c'è più?!", ma la produzione satirica di Makkox raccolta in *The Full Monti* sta a dimostrare che le sue strisce funzionano perfettamente anche senza il protagonista principale degli ultimi anni. Parte del merito va anche al cast di comprimari, mai avari di spunti, ma quel che spicca nella lettura del volume è la capacità di Makkox di cogliere fin dalla prima rappresentazione di un nuovo soggetto quel dettaglio che ne incarna inequivocabilmente l'essenza.

Ciò che su carta invece si può cogliere solo parzialmente è l'altro prezioso talento di Makkox, ovvero la sua capacità di rielaborare un format antico, la vignetta satirica, mettendola al servizio di un medium che per sua natura vive costantemente nell'immediato presente. Dico parzialmente perché il formato del libro – stretto e lungo - riesce a dare un assaggio della sua peculiare narrazione pensata per lo scrolling del mouse, ma non può restituire il gusto corposo della lettura a pochi minuti di distanza dall'evento, mentre la notizia è ancora calda.



In compenso non si rischia di sputare il caffè sullo schermo.

Ciao Marco! Oggi non sei più solo quello che gli amanti del fumetto conoscono per Canemucco e *Le Divisioni Imperfette*, ma anche e forse soprattutto quello delle vignette sul Post, condivise su Facebook e Twitter da tanti che non hanno mai letto un fumetto in vita loro, oltre che un autore televisivo. Nella percezione popolare ciò significa avere svoltato. Dal mio punto di vista invece è la conferma che in Italia col fumetto non si portano in tavola tre pasti al giorno, nonostante il talento. Qual è la verità?

Ti rispondo parafrasando un personaggio de *Il sarto di Panama* di John Le Carrè, scrittore che adoro: la verità è sempre volgare, posso provare a essere sincero.

Sinceramente, io non ci campo coi fumetti, e so che non è colpa di nessuno: non mia, non della realtà oggettiva che mi circonda. Io e 'sto mondo del fumetto non combaciamo, o combaciamo non abbastanza in quelle meccaniche che farebbero sì che io viva di parole e disegni senza compromessi, quindi faccio anche altro.

Però non rinnego la mia esperienza di autore televisivo. Scrivere per la tv o per il cinema è qualcosa che ho sempre dichiarato di voler fare. Certo non è come disegnare fumetti. Guardo molti film e tantissima tv, ma passo anche tante ore in automobile e non per questo saprei montare un semiasse.

Che significa tutta 'sta tirata? Che non ho svoltato.

Nel frattempo, nel fumettomondo italico è esploso Zerocalcare, che seguendo una parabola molto simile alla tua ha piazzato – primo in Italia - due volumi in cima alla classifica di Amazon. Eppure a Lucca gli addetti ai lavori, autori inclusi, lo guardavano

un mondo che non gli appartiene. Il successo di Zerocalcare indica che qualcosa sta cambiando, o lo scetticismo degli autori suggerisce che nulla cambierà mai?

Lo scetticismo degli addetti ai lavori, autori inclusi, indica che sono morti.

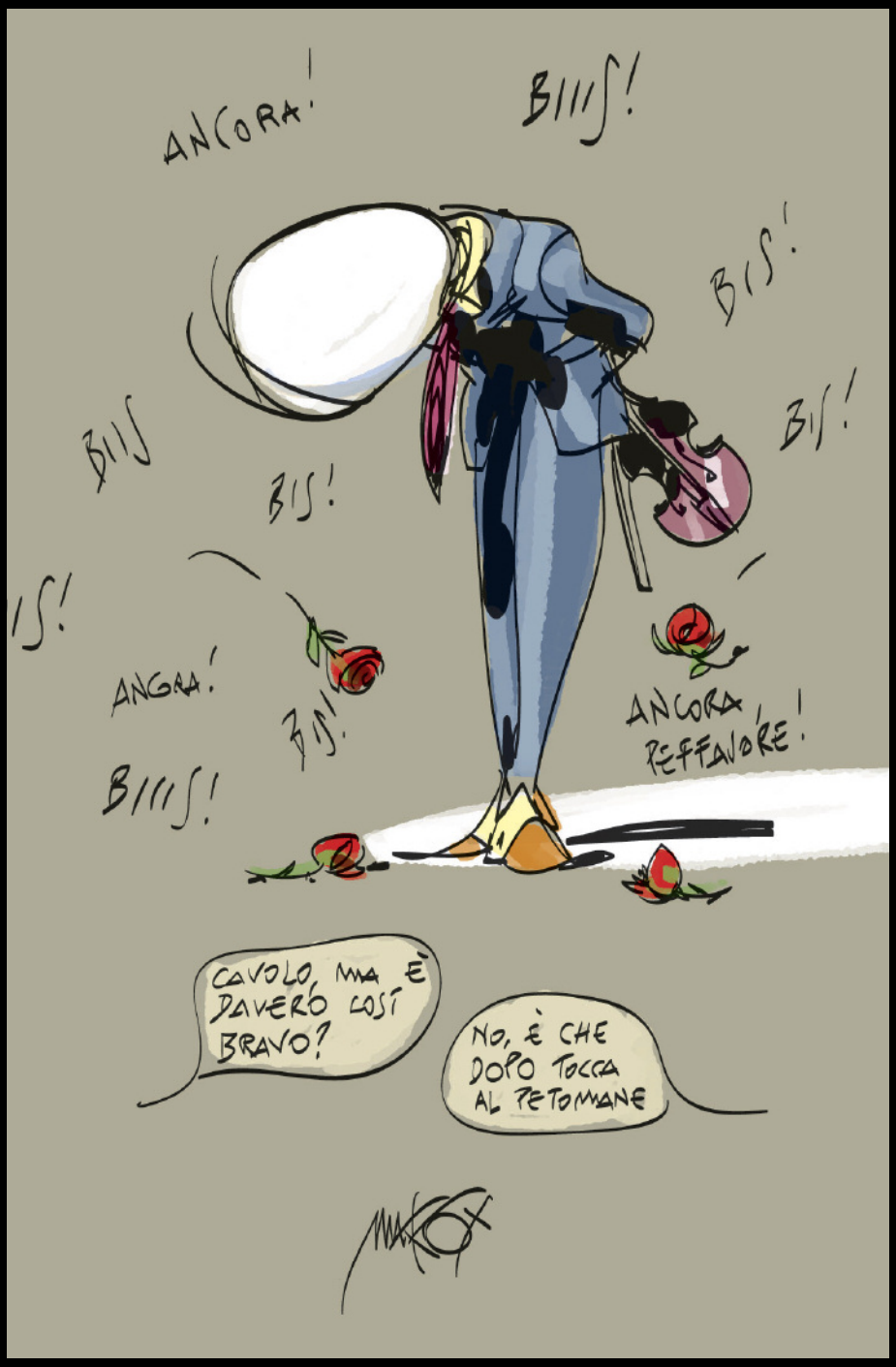
Zero mi vanto d'averlo prodotto per primo, e l'ho prodotto per incredulità e dispetto. Pur avendo lui già pubblicato sulla rivista Canemucco, che di visibilità ne ha avuta, nessun editore lo aveva contattato. Allora mi son detto: non è possibile, questo è un mostro, lo aiuto ad autoprodursi.

Alla prima presentazione a Roma, in una piccola fumetteria, del libro *La profezia dell'armadillo* io dissi senza iperbole: Zero spaccherà il mondo, vedrete. Poi l'ho convinto ad aprire e gli ho messo su un blog su cui pubblicare periodicamente le sue storie. All'inizio lui era scettico. Aveva timore che quelle storielle non le avrebbe lette nessuno. Poco dopo fui contattato dal provider che mi segnalò che per loro era impossibile sostenere quella mole di traffico web.

In Italia se vuoi svoltare coi libri, fumetti, narrativa, qualsiasi cosa, devi venderli a chi non li compra. A chi non li compra abitualmente, intendo. Zero vende fumetto a chi non compra fumetto, perché lui racconta storie alla gente, non ai lettori, o ai lettori di fumetto, o ai lettori di fumetto manga stampato assolutamente come in originale al contrario in bianco e nero colle onomatopee originali, che quest'ultimi immagino in tutta Italia costituiscano un bacino utenti di ventitrè ricoverati al CIM.

Zero è uno che ha svoltato grazie al merito, non vincendo X-Factor, non con un jackpot, e questo è un segno di speranza, per alcuni, di sconforto per altri.

È umano che 'sti ultimi si facciano rodere il culo, dall'oltretomba.



A distanza di un anno dalla prematura conclusione del progetto Canemucco, e dallo strascico di polemiche con l'editore che ne è seguito, come valuti quell'esperienza? La tua produzione più strettamente narrativa si è fermata grosso modo in quel periodo con la pubblicazione di *Ladolescenza*: c'è un legame tra i due eventi?

L'esperienza Canemucco, che deriva dall'esperienza web di Coreingrapho.com, è stata meravigliosa. Il backstage sanguinoso, si fa per dire, è poca cosa, e volatile nella memoria, almeno nella mia. Il ricordo che ho dell'uomo Francesco Coniglio, più che dell'editore, è buono, una sensazione buona come il pane, alla lettera. Le cose sono andate come sono andate, e ognuno di noi si sarà costruito un proprio racconto assolutorio e abbastanza inutile. Funziona così con tutto.

Concretamente restano le storie e il segno visibile dell'entusiasmo nel confezionare e raccontare storie, assieme a un

mucchio di amici, in un contenitore cartaceo che nacque senza una domanda di mercato, ma da una domanda interiore. Anzi, da un'urgenza.

Come minimo, ancora più concretamente resta Zerocalcare, appunto, e per me resta il personaggio di Don Mimì e la sua vita avventurosa, pubblicata a puntate sul Canemucco, che completerò per Bao nel volume *I Pescicani*, e la consapevolezza di saper mettere assieme una pura fiction di ampio respiro senza dover far finire il Mondo.

Son soddisfazioni, direbbe mia nonna, citando Le Carrè.

Invece la mia vena narrativa non si esaurì a causa della chiusura del Canemucco, ma di quella di Animals, la rivista. Se manca il contenitore mancano i contenuti. Nel web non ho mai prodotto storie molto lunghe, non è adatto, credo. Per Animals ero stimolato a farne. Ne *Ladolescenza* e in *Se muori siamo pari* ho raccolto quasi tutto quanto pubblicai su Animals, e tanta roba è restata fuori.

Invece ora gli stimoli a scrivere storie più corpose e strutturate arrivano dagli editori di libri. C'è un sacco di cose in ballo, piccole cose, non da svoltarci eh!

D'altro canto, la tua produzione di vignette satiriche si è contemporaneamente impennata. È stato il clima politico e sociale italiano particolarmente favorevole a stimolarla, oppure semplicemente si è rivelata una forma espressiva a te più congeniale in questo momento?

Mah. Non lo so, sai? Di sicuro le vignette sono una risposta, una reazione. Quindi il clima politico, anzi lo show politico sempre in onda h24 a reti unificate, una parte deve averla avuta.

Però devo dire che ho sempre disegnato vignette con un taglio ironico, sardonico, sarcastico, e via così, ma non sempre a soggetto politico, quindi non è che mi sia inventato un format lì per lì. Poi il feedback endorfinico del web ti indirizza. Le vignette politiche generano

più reazioni. I pipparoli del web come me vivono di reazioni, di contatori, sciocco negarlo.

Confesso che la vignetta di satira politica è un mio talento accessorio, come un ballerino che incidentalmente sappia anche cantare. Io adoro danzare, ma la gente non ama vedermi in tutù, preferisce io canti. E io canto.

Però sotto il tavolo i miei piedi fanno il tip-tap.

Nell'intervista che ospitammo poco più di un anno fa accennasti a un progetto ibrido tra autoproduzione ed editoria classica. Puoi dirci oggi qualcosa di più? Quando possiamo attenderci un tuo ritorno alla narrazione a fumetti, magari con quel Canemucco di cui in tanti attendiamo la conclusione?

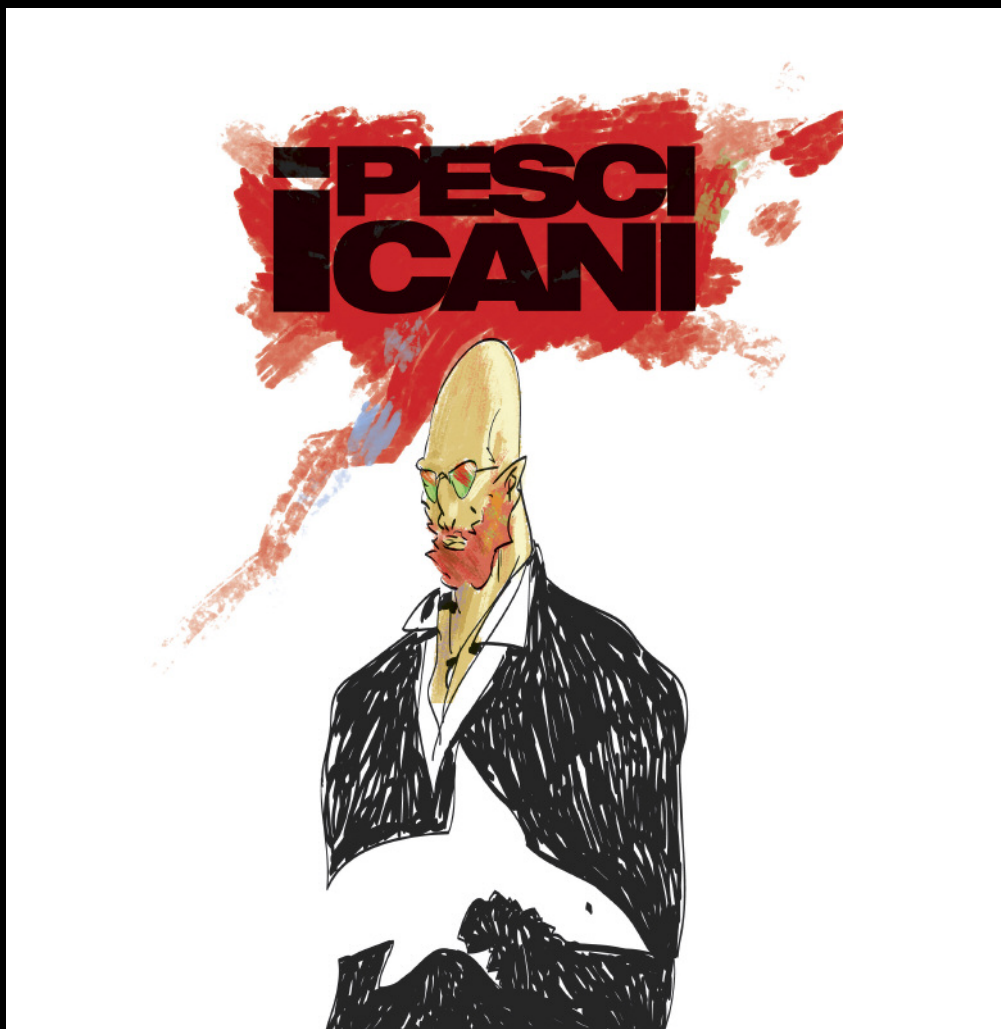
Il progetto ibrido è diventato un modus operandi, o cooperandi, che cerco di instaurare con gli editori con cui firmo contratti. Devo fare come sto per dire almeno finché non mi daranno un anticipo come a Fabio Volo per un libro. Ovviamente anch'io devo imparare a scrivere come Volo.

Tornando coi piedi in terra, il modus è quello per cui in contratto faccio inserire una tiratura limitata di tot copie del volume che io posso commercializzare in esclusiva e direttamente al mio pubblico web. Questo ci fa tutti contenti: autore, editore, utenti aficionados e Poste Italiane.

Un po' conservo lo spirito dell'autoproduzione in tutto ciò, no?

Come ti dicevo, il Canemucco come Coreingrapho.com, di cui ogni tanto qualcuno mi chiede la riapertura, sono storia. Pietre su cui edificare, non lapidi. Quindi da lì verranno "
I Pescicani per Bao, poi *Partenopeide* per Rizzoli (con cui è in contratto anche un romanzo di narrativa pura), e poi altre tante belle cose che ho in mente, o che hanno in mente altri per me e io ascolto.

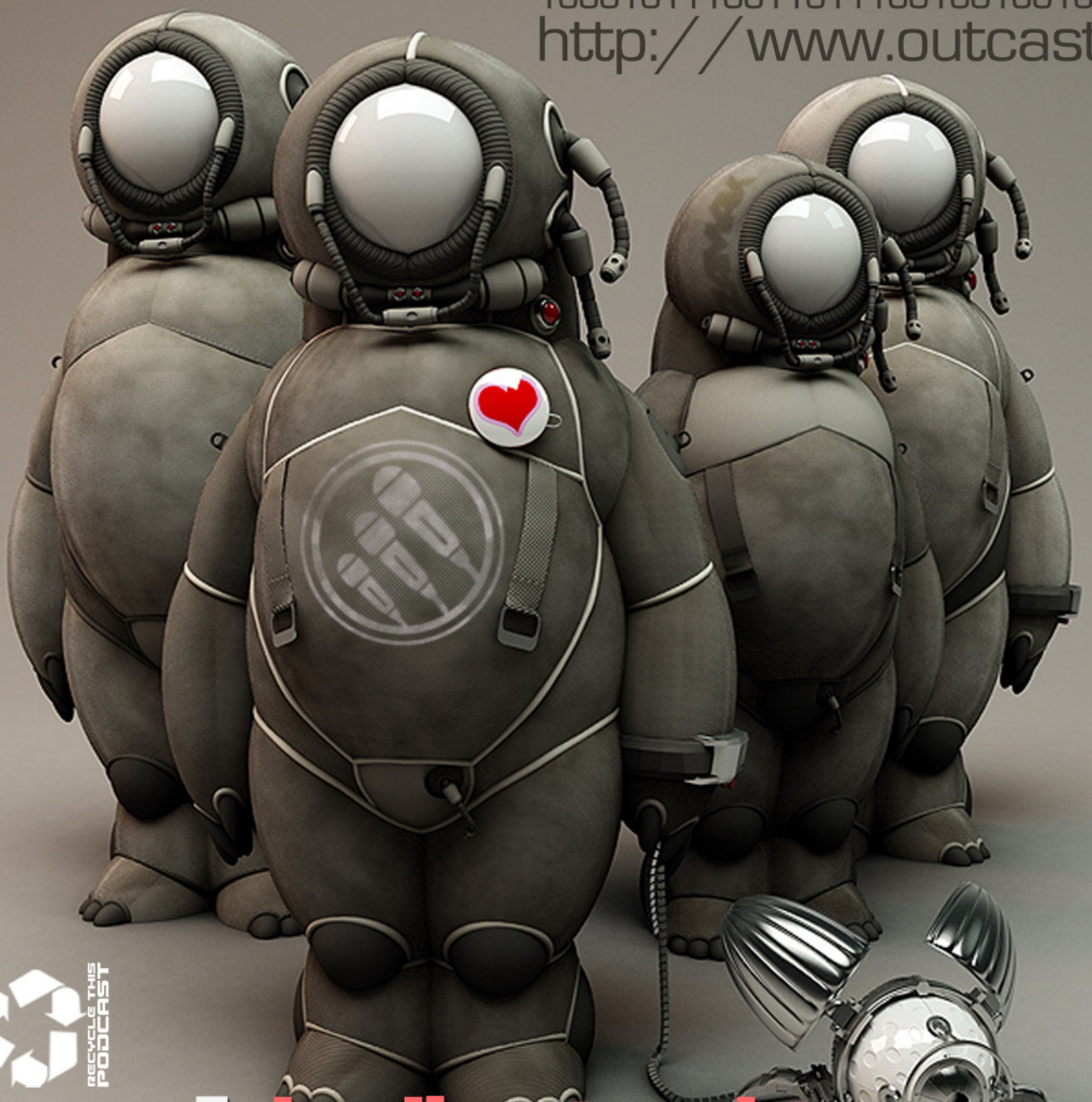
foto (C) Carla Sedini



videogaming borderline

Outcast.it

http://www.outcast.it



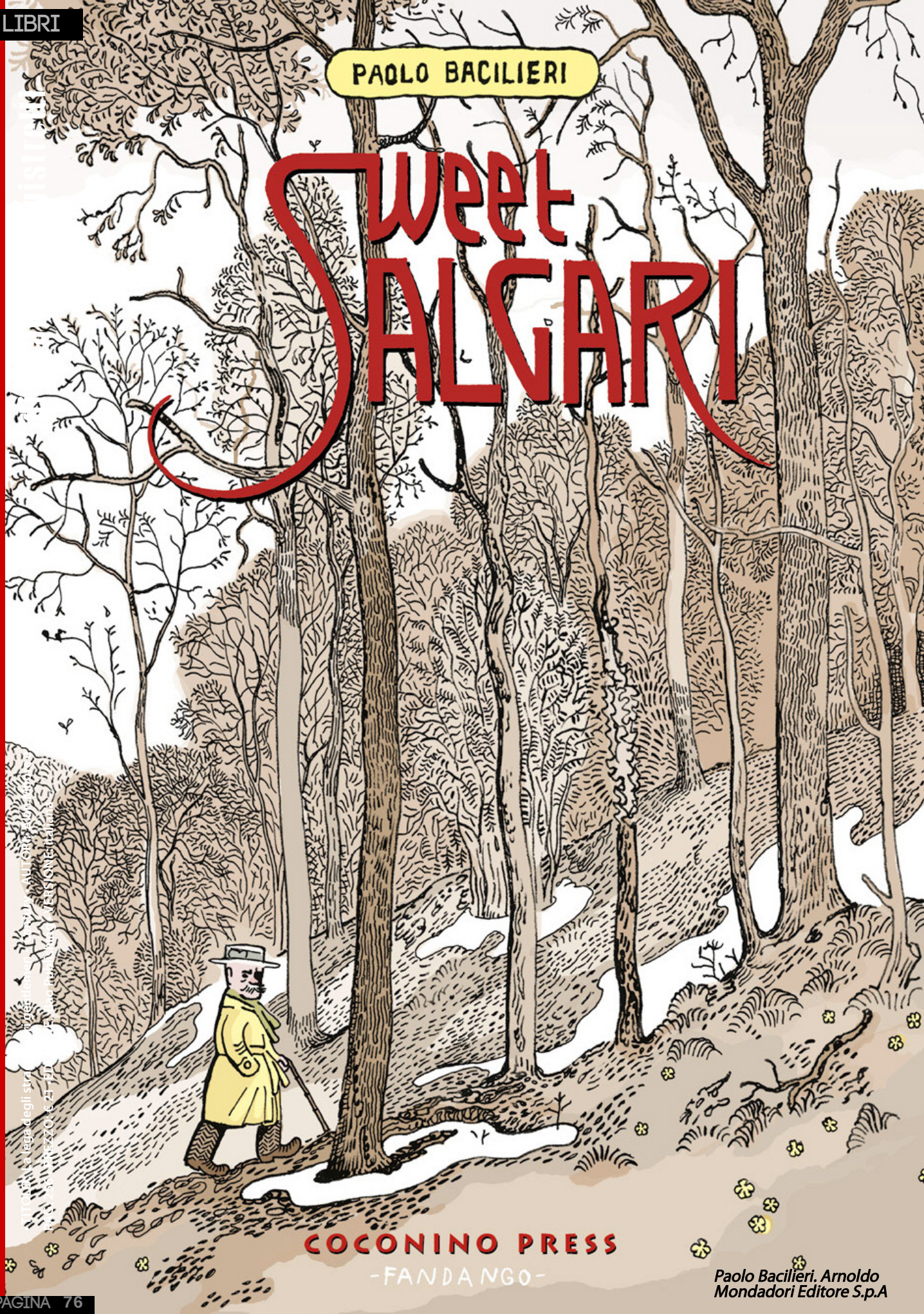
RECYCLE THIS PODCAST

HOT MOV

RCM

[dedicated to borderline players]

SWEET SALGARI DI ILARIA REBECCHI



Paolo Bacilieri. Arnoldo Mondadori Editore S.p.A

"GUARDAMI! - DISSE. - ANCH'IO SONO UNA TIGRE!" SCRIVEVA EMILIO SALGARI IN UNA DELLE SUE OPERE PIÙ NOTE, *LE TIGRI DI MOMPRACEM*, 1900.

Il noto scrittore veronese (1862 – 1911), celeberrimo avventuriero della fantasia, che fu capace di delineare con pennellate di parole avventure e peripezie di mondi esotici e affascinanti, in avanguardistici assalti ai limiti della fantascienza, è oggi celebrato da un'opera biografica a fumetti di grande impatto letterario.

Sweet Salgari è uscito, in questo 2012 che volge al termine, per Coconino Press ed è firmato dal grande fumettista italiano Paolo Bacilieri, che con Salgari condivide la provenienza scaligera.

Bacilieri dedica al romanziere questo affettuoso omaggio, privo dei ben noti mondi fantastici di Sandokan e dei pirati della Malesia ma incentrato sulla vita dell'uomo Salgari, per capire le vicende più intime di questo straordinario artista che inventò e raccontò quei mondi senza mai muoversi da casa.

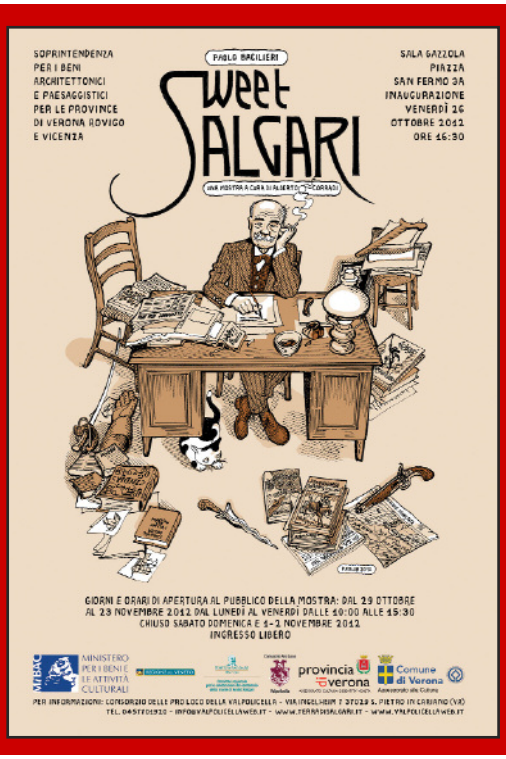
Bacilieri racconta: "Un travet dell'avventura, dalla vita piccolo borghese e agrodolce: forse il primo scrittore a essere schiacciato dai ritmi della produzione industriale. Con i baffi a manubrio, il cappello a paglietta e la sigaretta in bocca, era più personaggio dei suoi personaggi. Per me è un po' come un bisnonno, un antenato di tutti noi che continuiamo a fare oggi questo mestiere di narratori a metà tra realtà e fantasia sfrenata".

Sweet Salgari attraversa le vicende dello scrittore dalla natia Verona alla Torino della Belle Epoque in cui visse, delineando magistralmente anche il contesto storico e sociale di un'Italia ancora non finita a cavallo tra i secoli, con le architetture disegnate da Bacilieri con certosina bramosia di dettagli e realismo, e la toccante vicenda di questo artista che si tolse la vita il 25 aprile di 101 anni fa, scrivendo ai suoi editori:
"A voi che vi siete arricchiti con la mia pelle… chiedo solo che pensiate ai miei funerali. Vi saluto spezzando la penna".

Un intenso lavoro di ricerca negli archivi fotografici della Biblioteca Civica di Verona, quello fatto da Bacilieri nella fase creativa dell'opera, ha permesso all'artista di dipingere un Salgari intenso nello sguardo sia da bambino che da anziano, nelle espressioni più malinconiche e dolceamare che ne hanno accompagnato i passi fino alla fine.

Sweet Salgari restituisce una figura rispettosa del Salgari autore da parte di Bacilieri, noto al grande pubblico per il lavoro su *Napoleone* e *Jan Dix* di Sergio Bonelli Editore, nonché come autore delle avventure di *Zeno Porno* e per *Durasagra-Venezia uber alles*.

L'opera è stata protagonista dell'omonima mostra tenutasi fino a fine novembre presso la Soprintendenza per i Beni Architettonici e Paesaggistici di Verona, a cura del Comitato regionale per le celebrazioni del centenario della morte di Emilio Salgari - Regione Veneto e del fumettista e scrittore veronese Alberto Corradi.



L'inferno di Dante

di Ilaria Rebecchi

Illustrazioni di Paolo Barbieri. Arnoldo Mondadori Editore S.p.A

Mantovano, classe 1971, Paolo Barbieri (**http://www.paolobarbieriart.com**) è da tempo una delle firme più illustri del panorama fantasy internazionale, grazie alle copertine realizzate per la trilogia Mondadori *Cronache del Mondo Emerso*, firmata dalla scrittrice Licia Troisi, alle opere per libri di autori di fama mondiale, da Michael Crichton a George R. R. Martin, da Umberto Eco a Wilbur Smith, e per i lavori nel mondo dell'animazione di *Aida degli Alberi* (2001), musicato da Ennio Morricone.

Guest of Honor al Lucca Comics & Games 2011, Paolo ha intrapreso un percorso parallelo come autore di libri illustrati con *Favole degli Dei,* in cui racconta in immagini le storie tratte dalla mitologia classica, le straordinarie leggende oniriche di Poseidone, Atena, Afrodite, Zeus e Medusa; è anche stato uno dei quattro protagonisti del progetto dei moschettieri del fantasy italiano *All 4 One*, con i colleghi illustratori Dany Orizio, Lucio Parrillo e Luca Zontini, in un volume a cura di Emanuele Vietina nell'edizione 2012 della kermesse lucchese. Oggi lo si può trovare tra gli scaffali dei reparti fantasy delle principali librerie italiane con la nuova opera letteraria, *L'Inferno di Dante*, dove con il suo stile sensuale, fiabesco e fantastico ci trascina nell'universo dantesco rappresentando le vicende e i volti dei dannati e dei demoni che vegliano sul loro eterno supplizio, da Paolo e Francesca a Caronte e Minosse, in tavole toccanti e terribili al contempo, che fanno rivivere in chiave horror l'opera letteraria più famosa al mondo.

In una chiacchierata con Paolo l'artista ci ha rivelato come è nato il suo *Inferno*:
"*L'inferno di Dante* mi è stato proposto direttamente dalla casa editrice, e io ho accettato con grande entusiasmo. Confrontarmi con il mondo creato dal Sommo Poeta è stata indubbiamente una sfida enorme, che mi ha fatto immergere nei gironi infernali, dalla selva oscura fino al lago ghiacciato dominato dalla terrificante figura di Lucifero. Reinterpretare in chiave fantasy l'Inferno è stato naturale: Dante descrive il suo viaggio attraverso demoni burloni e malefici, strabilianti trasformazioni di uomini in serpenti, creature mostruose e leggendarie, città dalle torri infuocate, amanti perduti in abbracci eterni, centauri guardiani. Tutto questo non è forse anche fantasy? Poi ho seguito il mio istinto, raffigurando paesaggi e creature con pennellate viscerali, più legate alla pittura classica rispetto allo stile più futuristico di *Favole degli Dei*".

Ispiratosi ai grandi artisti che da sempre ama, da Giger a Rodney Matthews, da Michael Whelan a Brom, ma anche Caravaggio, Bosh, Bouguereau e Alma Tadema, Barbieri racconta delle sue anime: "Quelle che popolano l'inferno sono parvenze di vita, ciò che ne rimane. Entità eterne destinate alla sofferenza che nel loro dolore senza fine hanno dimenticato l'essere umano che erano. Soltanto poche di esse mantengono dignità e fierezza, ergendosi a veri e propri simboli di coraggio, quasi fossero stelle luminose in quell'infinito oceano di disperazione infernale".

Paolo per realizzare *L'Inferno* ha ascoltato come di consueto molte soundtrack accostabili alle visioni infernali da dipingere, da Steve Jablonsky a Jerry Goldsmith, come anche il *Requiem* di Mozart, oltre che i Judas Priest e i Nightwish.

Un approccio stilistico diverso e in evoluzione quello di Barbieri, che spiega: "Con il tempo e l'esperienza la mia evoluzione mi sta portando verso luoghi a metà tra illustrazione pura e arte museale. Interpreto ogni disegno come una sfida da affrontare attraverso piccole modifiche al mio modo di procedere. Attraverso le mie illustrazioni cerco di creare un racconto visivo, in cui considero i miei disegni come fotogrammi di film ben più ampi, che magari un giorno rappresenterò nella loro interezza".

E magari un giorno eroi, dannati e divinità di Barbieri sbarcheranno al cinema, ma questa è un'altra storia...

CARPE DIEM

di Dario Oropallo

Un Polpo alla Gola

Autore:
Michele Rech (alias ZeroCalcare)

Sceneggiatore: idem

Disegnatore: idem

Editore: BAO Publishing

Provenienza: Italia

Michele Rech (alias ZeroCalcare) è un mistero buffo. Buffo perché è emerso grazie a un blog, ha un tratto esteticamente vicino al cartoon e racconta una quotidianità che è familiare e nota a tutti noi. Mistero perché è l'homo novus del panorama fumettistico italiano, è il simbolo di un successo ottenuto dopo tanta fatica (e malgrado tutto) e perché coglie gli aspetti più squilibrati e angosciosi della nostra realtà.

Un polpo alla gola è l'atto di quella potenza che era emersa nei precedenti lavori dell'autore romano: la struttura presentata è lineare e trascorre dal passato al presente, con una sostanziale corrispondenza di fabula e intreccio; si assiste a un notevole approfondimento delle tematiche care all'autore che, grazie a questa struttura più classiche, sono raccontate con maggior efficacia e attenzione. La crescita, il senso di colpa e l'infanzia sono i cardini attorno a cui ruota l'intera opera, e sono narrati con semplicità, senza lasciarsi trascinare da facili sentimentalismi o da prevedibili compromessi.

Ma quando le regole sembrano ormai chiare e la vicenda sembra essere un semplice racconto, Rech compie un'operazione che ne manifesta la genialità narrativa e la bravura come autore. Tradendo il lettore con la gentilezza e la delicatezza comune ai migliori, lo conduce verso quella catarsi che sorprende e lascia basiti: il potere rileggere l'intero volume con questa consapevolezza è un lusso che solo la carta stampata può permetterci, come testimoniato dalle ultime tavole della vicenda.

Un polpo alla gola è una corsa verso un'epifania il cui avvicinarsi è ineluttabile, come inevitabile è la fine dell'infanzia: i due eventi coincidono e si amalgamo in un meccanismo perfetto, che scatta nell'istante perfetto. "Carpe diem", citando Orazio: Michele Rech/ZeroCalcare fa parte di quella rara specie di autori che sa cogliere quest'attimo e immortalarlo su carta, cristallizzato nelle pagine del racconto, permettendoci di riviverlo per sempre.

LE SITUAZIONI DI LUI & LEI

di Andrea Chirichelli

Non si prova una sensazione piacevole e rassicurante quando forma e contenuto coincidono?

Non capita spesso ma in *Magpies* è una costante. La forma è innovativa. È una graphic novel, ma ci sono fotografie, collage, ritagli, fotografie ai ritagli, fotomontaggi; gli stili cambiano, s'intrecciano fino a formare qualcosa di nuovo e inedito. Un processo produttivo che sta lì, in equilibrio perfetto tra analogico e digitale, un'opera figlia di internet (il progetto è stato finanziato grazie a un'operazione crowdsourcing internazionale) ma che ricorda anche gli album di fotografie dei nostri nonni e bisnonni, caratterizzati da quei colori grigi, seppia, che ci ricordano che il tempo passa veloce, anche se non per tutti allo stesso modo.

Eppure, tanto lavoro e tanta fatica in pre e post produzione non servirebbero se *Magpies* non raccontasse una storia capace di lasciare un segno, un ricordo, una traccia. Sara Lando ci parla di un uomo e una donna, un'ottima base per creare qualcosa di familiare e nuovo al tempo stesso. Lei, vedova, fatica a sopportare l'assenza dell'amato e vive nei capitoli dispari; lui che crede nel futuro, è un'ottimista e sta per scoprire qualcosa di terribile su se stesso, esiste in quelli pari. L'incontro, fatale, avverrà solo alla fine e porterà a radicali cambiamenti per entrambi.

Figure sinuose ed esili come la carta, coperte da maschere, si muovono lungo paesaggi spogli e qui vivono e consumano la tristezza e la gioia, la vittoria e la disfatta. Tra ricordi e rimpianti avviene l'elaborazione del lutto e si pongono le basi per un futuro migliore, seppur inquieto, perché la vita riserva sempre sorprese, alcune piacevoli, altre molto meno. La combinazione di parole (in inglese) e immagini (universali), convince e tiene alta l'attenzione dello spettatore. Il resto, come sempre, è nell'occhio di chi guarda.

the Gramophone

Una nuova strada

di Flavio del Prete

FLYING LOTUS
-Until the Quiet Comes-

Selezionati per voi: ***All In, Me Yesterday//Corded, DMT Song***

Until the Quiet Comes è un cambio di rotta, l'ennesimo.

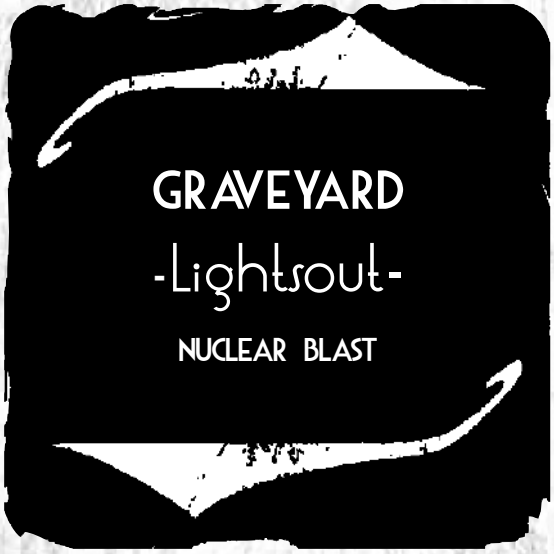
Il nuovo disco riprende e porta avanti il discorso interrotto ai tempi di *Los Angeles*. Per chi segue Flying Lotus dagli esordi questa potrebbe essere un'occasione di giubilo, ma le vette di *Cosmogramma* restano irraggiungibili. *Pattern+Grid World* resta, a oggi, il suo proseguimento naturale grazie a tracce come *Kill your Co-Workers*, costruite su tangram ritmici e allo stesso tempo infatuato dell'immaginario dei videogiochi arcade. Addio a tutto questo, basta coi giochi. Si torna seri.

A colpire, di *Until the Quiet Comes*, è il suo insieme, fatto di piccoli tocchi di classe e lullabies canterburiane incastrate senza imperfezioni. Il metronomo di *All In* mette in sintonia con l'atmosfera trasognata dell'album. *Thundercat* fa il verso a Robert Wyatt in *Only if you wanna* e in *DMT Song* si riconosce il tepore e la pigrizia dei Matching Mole. Bellissimo il suono di *me Yesterday//Corded*, che poi è il suo marchio: il piano che sembra uscire da un vecchio grammofono mentre i bassoni, gli effluvi di synth e le screziature glitchy proiettano in un mondo futuribile. Come fanno effetto i rumoricchi di *Phantasm*, un pezzo jazz col canto spettrale di Laura Darlingon. Sono tutti sentieri all'interno del labirinto musicale di FlyLo. Tutti diversi, tutti intricati a modo loro, tutti arrivano a un cuore progressivo. Come *Tiny Tortures*, costruita su un tappeto di beat micronici e l'hebdeniana (leggi: irresistibile) *Putty Boy Strut*. Seguono attimi di puro lirismo: *Until the colours come*, colata di acquerelli su tela elettronica; *Getting There*, riappacificante col mondo e l'universo intero. Un album "liscio", nel senso di levigato, che non riesce però a toccare i picchi di *Los Angeles*, e quindi più difficile da assimilare. Ma è senza dubbio un album con stile. Uno stile che segue la lezione delle ciambelle di J Dilla: l'hip-hop come scusa per tagliare e rimpastare decenni di black music e superarla.

>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<

Back from the Grave(yard)

di Matteo Del Bo



Selezionati per voi: *An Industry of Murder, Endless Night, 20/20 Tunnel Vision*

Nello scorso numero, parlando del ritorno dei Witchcraft, notavo come in questo ultimo periodo stia tornando prepotentemente di moda il rock proveniente direttamente dagli anni d'oro 60-70.

I Graveyard ne sono l'emblema perfetto: nel 2007 autori semi-sconosciuti di un buon debut che interessò principalmente l'underground e nel 2011 balzati ai primi posti delle classifiche con il bellissimo Hisingen Blues (recensito su **Players 07**) uscito per Nuclear Blast, etichetta da sempre dedita a sonorità metal più estreme che però aveva fiutato il buon affare. E a conti fatti come dargli torto?

La storia si ripete ad un anno di distanza e sempre su Nuclear Blast i nostri provano a bissare il successo clamoroso del 2011 con *Lights Out*, con quel *terzo* disco che di solito segna in maniera indelebile la presenza di una band nel cuore degli ascoltatori o li delude profondamente.

Complice una scaletta bizzarra, che piazza nella seconda parte del disco i pezzi più diretti e rallenta un po' l'assimilazione della mezz'ora abbondante di musica con un paio di lenti piazzati poco strategicamente dopo un'apertura da manuale come An Industry of Murder, il disco risulta decisamente meno immediato del predecessore ma non per questo meno interessante o bello.

A questo punto mi pare innegabile la classe dei Graveyard e possiamo tirare un sospiro di sollievo: Hisingen Blues non puo' considerarsi un caso fortuito e isolato ma l'inizio di una stupenda realtà emersa dall'underground più scuro, quello che ti fa girare i centri sociali davanti a una manciata di persone di spalla a qualcuno di leggermente più *famoso* e chiedere ospitalità ai fan perche' nessuno ti paga l'alloggio, come successo anni fa in occasione di una data (purtroppo saltata, se non ricordo male) in quel di Torino.

Ora per i nostri tutto sembra girare per il verso giusto e sono sicuro che se chiedessero ospitalità ora ci sarebbe la fila, ma a noi basterebbe anche vederli dal vivo al più presto.

the Gramophone

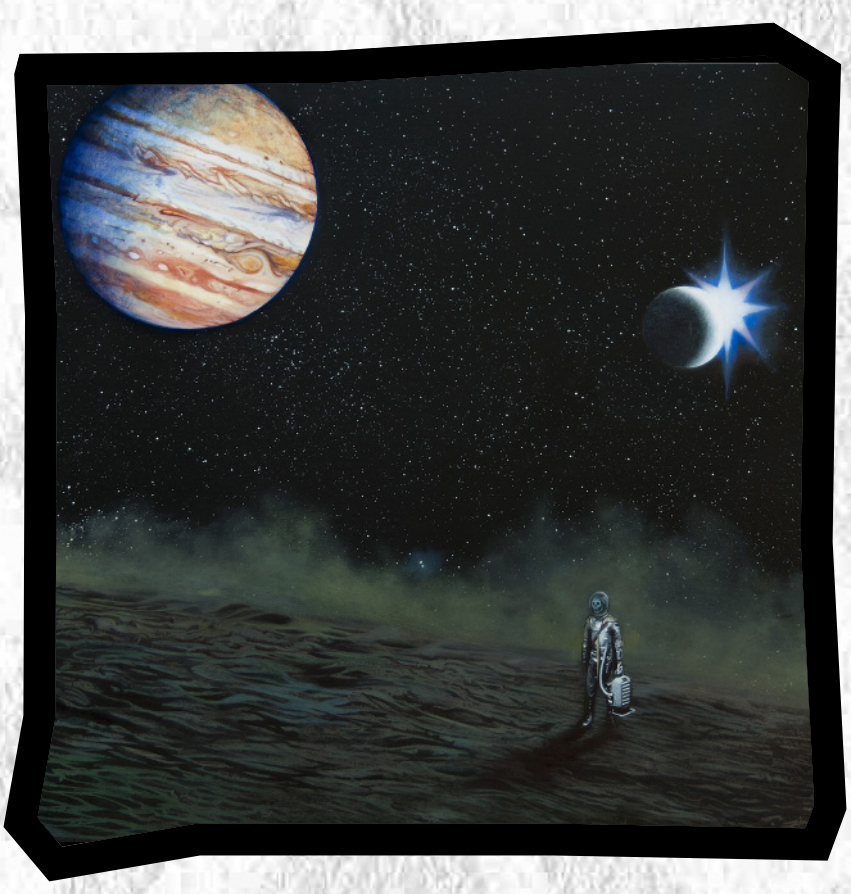
Ascesa psichedelica

di Matteo Del Bo

SIX ORGANS OF ADMITTANCE

-Ascent-

DRAG CITY



Selezionati per voi: *Waswasa, Solar Ascent, Your Ghost*

Parlando di Six Organs of Admittance è bene chiarire che si sta parlando di Ben Chasny, il prezzemolino che si cela dietro numerosi progetti nel panorama neofolk/psichedelico attuale, e che i Six Organs of Admittance sono il suo progetto principale da più di 10 anni; 10 anni che in *Ascent* trovano probabilmente il loro punto più alto, la summa di tutte le esperienze e le anime di Ben (dentro e al di fuori della band) fuse in un unico solco.

Ascent segna il ritorno della band in territori più elettrici, Waswasa in questo senso è più una dichiarazione di intenti che una semplice canzone di apertura: bordate di psichedelia ruvida che mettono da subito l'ascoltatore nel giusto stato d'animo per godersi il viaggio dall'inizio alla fine. E vista la ritrovata voglia di elettricità del nostro perché non chiamare i vecchi compagni d'avventura nei Comets of Fire per incidere il disco? Detto fatto, per l'occasione ecco rimessa in piedi la vecchia formazione.

L'apporto dell'organico dei Comets on Fire è importante nelle parti più tirate ma questa volta Ben non vuole farci mancare proprio nulla e tira fuori anche una manciata di pezzi più intimi, folk e pastorali, proprio come ci aveva abituato ultimamente. E quindi spazio anche a pezzi *lunari* come Solar Ascent o ballate come Your Ghost, qua c'è posto proprio per tutti, non abbiate timore.

Ascent è un punto di arrivo importante per un progetto longevo come questo, un disco che riesce ad appassionare e stupire il fan di lunga data nonostante possa pensare di aver già ascoltato tutto quello che Ben avesse da dire, perso dietro i suoi millenumerosi progetti. E se mai avete approfondito il discorso Six Organs of Admittance/Ben Chasny, magari perché intimoriti da una discografia sterminata, questo è il momento adatto. *Ascent* è lo stato di grazia della band, il manifesto di Ben che vi aiutera' a percorrere a ritroso un percorso artistico intenso, eterogeneo, difficile ma degno di ogni attenzione possibile.

>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<

VIDEOGIOCATORI

un radiodramma scritto e diretto da:

Tommaso "Gatsu" De Benetti
Vincenzo "Vitoiuvara" Aversa
Ferruccio Cinquemani
Michele "Coltelino" Pedrazzoli
Alessandro "Dr. Manhattan" Apreda

·ringcast·

www.ringcast.it

disponibile gratuitamente anche su itunes

Alice Madness Returns

electricblueskies.com

DECADENZA!
SPRECHI
ECCESSIVI!
BASTA CON
LA FOLLIA DEL
CAPPELLAIO!
IL VOSTRO
NUOVO CAPO
GHIRO

I DIVERSI MODI DI RACCONTARCI LA STESSA STORIA (E QUANTO CI PIACE)

di Flavio Del Prete

Ditene pure peste e corna, ma i giochi di oggi sono scritti da Dio. Ovviamente c'è da scavare e scartare. Non la chiamata alle armi annuale, né il mascellone ipertrofipoligonizzato che, spara-spara, alla fine ti rimane niente. L'oscurantismo che sta vivendo il mondo dei videogame è reale. Ma, come il medioevo dell'uomo non è stato solo un'epoca buia, di superstizione e scazzi vari, nemmeno questo dei videogiochi è da buttare via in toto. Il fatto è che a criticar tutto son buoni tutti. Cercare l'oro tra tanto fango è già più difficile. Parlo di "scrittura" non a caso. Perché è questa che mi prende più di ogni altra cosa in un videogioco.

MA CHE VUOL DIRE "SCRITTURA" IN UN VIDEOGIOCO?

Sappiamo che i videogiochi sono testi. Anzi, di più: ipertesti. Un qualcosa che è costruito con altri qualcosa di varia natura. Se i testi sono una produzione linguistica, se i videogiochi sono testi, allora i videogiochi possono essere scritti. Videogame è complessità. Non solo quella di un codice infinito che ci travolge aprendolo in textedit. Anzi, la programmazione dal mio punto di vista conta zero. Scrittura significa "costruzione" di un mondo con le sue regole, i suoi elementi, i soggetti e gli eventi. La complessità di un puzzle: tocchetti tagliati con maestria, ognuno con un suo significato. Significato che si dissolve quando unito a un altro pezzo. Un conglomerato sempre più complesso, fino a prendere la sua forma e il suo significato finale: quello del puzzle completo. In molti casi, l'autore di videogiochi somiglia davvero al creatore di puzzle. Nel preambolo di *La vita istruzioni per l'uso*, Georges Perec scriveva:
"L'arte del puzzle inizia con i puzzle di legno tagliati a mano quando colui che fabbrica comincia a porsi tutti i problemi che il giocatore dovrà risolvere, quando, invece di lasciare che il caso imbrogli le piste, vuole sostituirgli l'astuzia, la trappola, l'illusione…" e poi: "… malgrado le apparenze, non si

tratta di un gioco (quello del puzzle NDA) solitario: ogni gesto che compie l'attore del puzzle, il suo autore lo ha compiuto prima di lui; ogni pezzo che prende e riprende, esamina, accarezza, ogni combinazione che prova e prova ancora, ogni suo brancolare, intuire, sperare, tutti i suoi scoramenti, sono già stati decisi, calcolati, studiati dall'altro".

Insomma, in un single-player non si è mai soli. State ammattendovi in un dungeon zeldiano, tiratevi su. Pensate che prima di voi c'è passato Miyamoto, e che se ne sta dietro le quinte del mondo che ha allestito per voi, con aria compiacente. Quando penso a questo, la mente va all'OuLiPo. Di cui, peraltro, Georges Perec era membro.

OuLiPo: Ouvroir de Littérature Potentielle. Officina di scrittori matematici, autori di algoritmi prima che di libri. La scrittura potenziale si impone regole, limiti, percorsi entro i quali la narrazione può fiorire. Riscrivere "n" volte un racconto "banale", dove *n* è il numero di figure retoriche (sempre diverse) utilizzate. Racchiudere in un tomo "centomila miliardi di poesie": 10 sonetti di 14 versi, ciascuno stampato su linguette di carta interscambiabili, per un totale di 10^14 combinazioni. Un romanzo sulla vita in un palazzo parigino, dove la narrazione si sposta tra gli appartamenti con lo stesso criterio con cui si muove il cavallo degli scacchi. C'è una connotazione ludica evidentissima in tutto questo. Io non riesco a non pensare a Nintendo come un'officina di scrittura potenziale. Ma da sempre. La reiterazione "matematica" della formula all'interno degli stessi giochi. In *Super Mario*: il livello, le piattaforme mobili, le strutture mutevoli, la bandiera, il castello. Variazioni di piccoli dettagli contraddistinguono le successioni di livelli, di mondi, di capitoli. In *Zelda* la ciclicità assume un significato quasi mistico: il ripetersi degli eventi, della leggenda, dei personaggi, persino dei nomi, paradossi temporali e profezie "indotte". La componibilità di *Star Fox 64*. Un'avventura da montarsi. Variazioni sul tema, a caccia di medaglie e di percorsi alternativi. Cosa sono se non fiabe scritte alla maniera dell'OuLiPo?

ESERCIZI DI STILE

Cos'è cambiato rispetto a un po' di anni fa? Niente. Tutto. Cioè, il concetto stesso di originalità è andato a farsi benedire, per fortuna. Salto la domanda script "ma cos'è l'originalità?" e passo direttamente a "e chissenefrega?". Insomma, è davvero così importante? I videogame sono opere pop. In questo contesto l'originalità sta a zero. Chi arriva dopo può facilmente essere migliore di chi c'era prima. Rifiutarlo perché si preferisce adottare il criterio di "originalità-derivazione" andrebbe a nostro discapito: ci perderemmo il meglio. Gli autori stessi non dovrebbero sentirsi obbligati a pescare la trovata che non ha avuto ancora nessuno. L'importante è narrare una storia, farlo in maniera efficace attraverso il gameplay (story-play?), e intrattenere. Ma perché punto la lente sui videogiochi di oggi?. Perché oggi c'è padronanza dei mezzi e una conoscenza/consapevolezza maggiore del linguaggio. Siamo alla fase manieristica del fenomeno, tutto quello che è stato già detto può essere smontato, sezionato, ricomposto e ridetto (meglio). Un *Super Mario*, "che è lo stesso gioco da trent'anni", in realtà cambia di continuo, si affina, si perfeziona. Gli elementi portanti ricorrono, la narrazione di ciò che accade nel suo mondo prosegue per microvariazioni. Mica solo da una capitolo all'altro: immaginate la sorpresa di completare il *3D Land* e scoprire che sta cambiando lì, tra le nostre mani. I livelli si rimescolano, si scambiano soluzioni di gameplay, i "segni" passano da un quadro ad un altro. E il gioco riparte, assolutamente nuovo. "Rigiocabilità" ha senso solo con un prodotto del genere. E chissà quante volte questa formula potrà ripetersi con soluzioni sempre "nuove". E quante rivisitazioni di quell'idea sono state fatte e saranno sempre possibili. *Portal*, ad esempio. E *Portal 2*. Esercizi di stile prima che videogame: la ripetizione di un fatto "banale" potenzialmente all'infinito. Un testo che spoglia il linguaggio dei videogame di ogni cliché. Decostruisce. Ribalta le prospettive di continuo (siamo noi a giocare o è GLaDOS/Wheatley a giocare con noi?). Eppure, per farlo, deve riprendere la formula di *Super Mario*. Ne realizza una versione post-moderna con il linguaggio del meta-videogioco. I livelli diventano camere di test. Bowser - il guardiano del labirinto - un HAL-9000 con un senso dell'humour fuori controllo. Da *Super Mario* a *Portal* e da *Portal* a *Super Mario Portal* (o *Mari0*). La follia di uno sviluppatore indipendente.

Date all'idraulico una portal gun e questo vi stura i tubi come mai prima. Prima o poi l'idea doveva venire a qualcuno. È venuta a Maurice Guégan, fondatore di **Stabyourself.net**. Prima l'ha sviluppato e poi ne ha reso pubblico il codice. L'universo di Mario si espande all'infinito, come quello reale.

Ma sganciamoci un secondo dal modello nintendaro e le sue rivisitazioni. Eric Chahi è tornato. L'ha fatto con un titolo di una semplicità disarmante. E bellissimo. Ispirato, incantevole, fresh. È tutta roba già vista, ma mai combinata in questo modo. L'hanno spacciato per god game, ma *From Dust* è tutt'altro. Anzitutto Puzzle-game. Poi sand-box. *Pikmin,* anche. Ma, soprattutto, un'avventura. Lo stile è farina del sacco di Chahi, si sente, ed arriva ancora

OULIPO
COMPENDIUM
ATLAS ARKHIVE SIX • DOCUMENTS OF THE AVANT-GARDE
OULIPO
Edited by
Harry Mathews & Alastair Brotchie

una volta come una ventata d'aria fresca. Lo story-play si basa sulla reiterazione: il gioco riparte a ogni isola, con alcune cose ereditate dal precedente viaggio, altre lasciate indietro. Un flagello diventa una risorsa. La potenza della natura è impredicibile. Si ricomincia daccapo, di arcipelago in arcipelago, fino alla fine. Poi di nuovo, da zero. La forma è il contenuto: il ciclo della vita, l'alfa e l'omega, una ruota che gira in eterno. E al centro c'è sempre il rapporto tra uomo e natura. Il senso della vita riassunto in poche ore di gameplay.

BRAID E L'OULIPO

Jonathan Blow è uno sviluppatore indipendente con le sue fisse sull'etica dei videogiochi. *Braid* è una sua creatura. Ha ottenuto riconoscimenti e voti altissimi prima e dopo la pubblicazione. Di fatto, è stato l'apripista per il successo degli xbla e per l'attenzione che la scena indie attira su di sé. Ma, soprattutto, è quanto di più oulipiano ci sia nei videogiochi.

Tim cerca di salvare la sua principessa. Tim salta da un quadro all'altro, risolve rompicapi, schiaccia nemici. Ma sa fare molto di più: controllare il tempo, ad esempio, ed ingannare la morte. Ma è più complicato di così. Tim attraversa mondi, che poi sono la sua psiche; qui riavvolge e srotola il tempo a piacimento, cerca crepe, errori nel suo passato, li sistema, va avanti. Tim fixa. Il suo è un quadro spaccato in cento parti, deve risistemarlo. Ma è ancora più complicato di così. La principessa costruisce. Inventa mondi, castelli e tranelli per imprigionare Tim, come Sherazad nelle Mille e una notte. Tim fugge, disinnesca di volta in volta le trappole. Ma forse la lettura può complicarsi all'infinito: la scrittura è così astratta che può diventare qualsiasi cosa. Un gioco di riflessi: cambi il punto di visuale e l'intero mondo assume forme diverse. L'OuLiPo c'entra, perché c'entrano Perec, Calvino e un po' Queneau. Tanto per cominciare, abbiamo "due versi" di lettura: scelta di gameplay ed espediente narrativo. Due sensi, che si rivelano nell'ultimo quadro palindromico. Il nastro si riavvolge (o per la prima volta va nel verso giusto?) e mostra i fatti come stanno. La prospettiva si capovolge, il significato cambia. Due piani separati arrivano a toccarsi - con un esercizio narrativo di precisione matematica - per poi ripartire in direzioni opposte. Di Calvino ha la leggerezza e la semplicità (andare a leggere le Lezioni americane, *please*). Mi spiego meglio: *Braid* è complesso, difficile, cervellotico. Sono le meccaniche ad essere semplici. Platform terra terra, puzzle stile *Lemmings* col controllo sul tempo à la *Time-shift*. Queste particelle elementari possono combinarsi in soluzioni sempre più complesse. E poi c'è l'influenza de *Le Città Invisibili*. I quadri sono piccoli, circoscritti, perfetti, come racconti brevi. Sono raccordati tra loro da intermezzi testuali. Multisfaccettati, frammentari, ellittici, fanno luce sulle motivazioni di Tim ed espandono la narrazione. La stessa funzione dei dialoghi tra Marco Polo e Kublai Khan. Che poi è un'architettura che fa capo sempre a *Le Mille e Una Notte*. Raymond Queneau ci si sarebbe consumato le falangi.

Il gioco impossibile di chi fa i giochi

di Dario Alfredo Michielini

I ricci rossi, la corporatura robusta ma poco muscolare, una camicia a quadri, un paio di jeans bianchi dal taglio classico, probabilmente frutto di un acquisto da poche sterline. È lì con te quel ragazzone inglese sui trent'anni, il viso rischiarato dall'immensa voglia di trasmetterti qualcosa, di insegnarti i rudimenti di quella che per lui è la sua arte, che per il resto del Mondo è forse solo una branca poco nobile dell'informatica. Gli accenni al tuo videogioco preferito di quando avevi sei anni, gli anni '80 finivano e lui probabilmente faceva già le medie. Di come ti piaceva isolarti con *Alex Kidd*, di come quel gioco ti risulti, a decenni di distanza, ancora perfetto.

Lui annuisce, ti fa un paio di annotazioni nel suo accento dello Yorkshire, troppo rapido da capire fino in fondo. In qualche modo però, realizzi che la sua storia e la tua sono più simili di quanto pensassi fino a ieri, di quanto la seppur minima differenza d'età suggerirebbe.

Ti spiega di quando ha tentato di essere un game designer, parafrasando il famoso detto "basta poco, che ci vuole?". Un colloquio, un secondo, la comprensione che quello che fa un designer è ben lontano da ciò che fa Shigeru Miyamoto, o Peter Molyneux. In realtà quello che ti chiedono è semplicemente di imparare come il gioco deve essere allo stato finale e costantemente monitorare quanto artisti, programmatori ed altri lavorino in quella direzione. Niente da fare, troppo distante dai giochi veri e propri, troppe scartoffie su cui impazzire. Decise di andare avanti a studiare.

Una laurea in informatica, ma il suo CV ebbe poco successo tra le ditte che cercavano programmatori. Fare un videogioco è molto più complicato che fare un sito web, un'applicazione client-server, un qualsiasi altro output digitale. Bisogna conoscere a fondo come toccare la macchina che stiamo programmando nei punti giusti, e non per ottenere un qualsiasi risultato, ma per ottenerlo rispettando le esigenze di velocità e performance richieste. Con il suo fare british che ricorda un Benny Hill molto più giovane e colorito ti dice: "It's crazy!".

Ha ragione. Lo strumento principe nella programmazione di videogiochi (e qui parliamo di AAA) è il C++, linguaggio che, tramite una serie di sovrastrutture ad alto livello, va a toccare la RAM della macchina su cui gira il nostro gioco.

Il nostro amico sa benissimo C++. Dopo la laurea ed i colloqui da designer fece un master specifico, divenne un programmatore inappuntabile e finalmente una ditta AAA gli fece un contratto. Si parte con pochi soldi, l'esperienza te la farai. Il periodo passato in quegli uffici è un ricordo vivo, fatto di interminabili serate davanti al PC o al kit di sviluppo. Il fisico cancellato dalla pizza ordinata troppo spesso, dal sonno trascurato.

Prospettive poche; si contribuisce a molti giochi, alcuni non escono, altri sono già ben pronti con engine creati anni prima. Il senso di "underachieving" (questo lo capisci) è alto.

Dal dialogo con lui inizi a pensare che l'industria dei videogiochi sia un enorme meccanismo totalmente guidato dalla passione di chi ci lavora. Milioni di programmatori si specializzano nelle tecniche richieste, mandano curricula a destra e manca, mettono da parte amici e altri interessi. Questo processo non garantisce però un posto di lavoro, come solitamente tutto il resto dell'informatica fa.

Il grosso degli aspiranti programmatori si scontra sulle richieste del possibile datore di lavoro. Laurea in discipline scientifiche, C++ fluente, un po' di lingua inglese, abilità di lavorare in team, precedente esperienza. Quest'ultimo punto, da solo, spegne le speranze del 70% di questo esercito. Chi non ha avuto la fortuna di avere un professore che gli facesse sviluppare un gioco, o che lo mettesse in contatto con qualche laboratorio o ente atto alla pubblicazione di giochi, può tranquillamente dedicarsi ai siti web, alle applicazioni client-server, a qualche altro output digitale.

Ammettendo che si abbia un minimo di esperienza, si sappia C++ come ciò che si ha in tasca e che l'inglese (nessun accento richiesto, almeno quello...) non sia un problema, il seguente filtro è il primo test. Un listato da interpretare, un giochino da rifare secondo il framework documentato, o una serie di domande aperte. Si è partiti in milioni, ora mettiamo che ci siano 50 posti per 1000 test giunti. I test sono ordinati dal migliore al peggiore, in modo del tutto analitico, senza spazio all'interpretazione. I primi 50 robot passano. Anche se magari gli altri 950 hanno avuto idee migliori, e le hanno documentate.

In un altro scenario, si può avere una possibilità personale. Può essere che la ditta sia una start-up con ambizioni e fondi da AAA. Però attenzione, se si fa quell'errore lì, quello grave, nessuno assume, piuttosto lavorano in uno in meno. Quindi colloquio (1 ora), primo test (1 giorno e non scherziamo), casa (tutto il resto della vita). Importano poco i voti scolastici, l'inglese perfetto o il cosidetto "mindset". Uno strike e non entri nemmeno in campo.

Incredibilmente alcune ditte AAA prevedono una seconda verifica tecnica, da svolgere presso la loro sede.

Tutto questo per un posto da "junior", cioè da apprendista. E allora, che senso ha il primo test, quello per cui non si dorme la notte? Stabilire se non si è dei "junior"? Ed, una volta stabilito, riempire comunque una posizione di quel tipo?

Ma il nostro interlocutore questa trafila non la fece. Successe che un professore universitario particolarmente introdotto trovò un posto da stagista ad uno dei suoi migliori studenti. E lì si aprì l'era delle pizze notturne e delle milioni di righe di codice al giorno.

Gli chiedi avidamente perchè mollare tutto quello. I motivi per cui è lì con te. Sulla risposta è vago: "Sul contratto c'è scritto che posso tornare". Non ci credi, o almeno non credi di aver avuto una risposta pertinente.

Entrate nel tecnico. Ti spiega di quando ha messo a punto quel motore fisico per le collisioni a molla. Del come può far cadere un grattacielo di dodici piani in real time e vederlo frantumarsi in infiniti modi diversi, senza inficiare le prestazioni del computer su cui lo state guardando. Il ragazzo paffuto che ti diceva quanto era pazzesco il mondo dei videogiochi ti sembra un genio, ed un professionista. Capisci ancora meno perchè sia tornato all'università a fare un dottorato.

Quella strada iniziata con *Alex Kidd*, che ti ha portato a confrontarti con mille demoni, a fare sacrifici, a mettere da parte alcune cose per perseguire quel sogno fanciullesco ti sta ora mettendo davanti alla peggiore delle prove. Quella di chi è arrivato come te a questo punto e sta tornando indietro invece di andare avanti. Una specie di Psycho Mantis, per niente malvagio.

In un Mondo come quello della videoludica che macina soldi al pari di altri più ovvi business (internet, Hollywood) non c'è spazio per la creatività. La vita del dipendente di una compagnia AAA è scandita dalle consegne, dai compiti che il capo dà e che spesso nel gioco finale nemmeno si vedono. Mille mani si passano un gioco che alla fine del processo produttivo esce come un ritrito prodotto natalizio, semplicemente un gioco, senza l'arte che si poteva mettere dentro. Questo spiega il fenomeno della diaspora dei talenti migliori, che spesso fondano compagnie a sè stanti, indie che infastidiscono i veri big. Che, in risposta, mettono fuori l'annuncio. Aprono la porticina così ambita che poi, vista dall'altra parte, non si vede l'ora di varcare in uscita.

Il ragazzone inglese fa per andarsene, ma proprio quando avete perso ogni speranza di capire se state sprecando il vostro tempo, si gira e vi fa vedere un foglio. Sopra, un passaggio del suo primo contratto.

"Rinuncio ad una parte dei miei diritti di lavoratore qualora la situazione produttiva lo richieda".

Con quelle righe vi spiegate un po' di altre cose. Mentre la porta si chiude vi ricordate quanto tempo sia passato da quella volta in cui accendeste la vostra prima console, e di quanti sogni, nel frattempo, siano andati in fumo. Non necessariamente per voi, ma per tutti coloro che ci hanno provato. Se è andata bene, sono entrati e subito usciti dal lavoro che volevano fare. Se è andata male, fanno altro. Probabilmente sono stati più fortunati dei primi.

GIRLS & SAMURAI

Yuko Shimizu

a cura di Andrea Chirichelli

È omonima dell'autrice di Hello Kitty, ma le somiglianze si fermano qui. Yuko Shimizu è un'illustratrice che lavora per clienti e testate giornalistiche di tutto il mondo. Tra le principali sono da segnalare il New Yorker, The New York Times, The Wall Street Journal e Rolling Stone. Ha studiato marketing e pubblicità a Toyko, ma da quando si è trasferita in America, a New York, opera come free-lance nel campo delle illustrazioni. È docente di illustrazione alla School of Visual Arts e Newsweek Japan l'ha inclusa nel prestigioso elenco "Top 100 Japanese People The World Respects" nel 2009. Il suo modus operandi prevede un iniziale lavoro a matita che viene prima ricalcato con i pennelli tipici per le illustrazioni e la scrittura giapponese e in seguito colorato al computer. Le sue opere possono essere ammirate sul suo sito, **www.yukoart.com**

Tiger
the
far east's
most
desirable
export
since 1932.
Tiger

Tiger
NO TIGER BEER LEFT
ONBOARD OVERNIGHT
新加坡

Yuko Shimizu
en
Amarillo
amarillo
taller y exposición
Xalapa, México
Julio 2010